游戏机实用技术 增刊

新世纪电玩备忘录

邪道攻略

爆笑画廊

电玩万花筒

——电玩名人访谈录

FF X超越“超越一切者”之道

XENOGEARS全剧本

诺梅杂志<3DM-SMV
www.plumbook.cn

现有品种

- 恶魔城——月下幻想曲（带中文说明书）
- 寂静岭（带中文说明书）
- 洛克人 X6
- 莎迦之文章
- 实况 5（中文版）（带中文说明书）
- 基连之野望——攻略指令书（带中文说明书）
- 机器人大战 α 外传（带中文说明书）
- 机器人大战 α 外传（Books 版）
- 最终幻想战略版（Books 版）
- 太空战士 8（完美版）（带中文说明书）
- 恐龙危机 II(带中文说明书）
- 放浪冒险传说
- 寄生前夜 II
- 基连之野望
- 皇版空战 III

邮购订货电话：021-52798344　联系电话：(0)13002121732　徐先生　希望与各地游戏机店家合作！

	原版片（日本产）	珍藏版（台湾产）	国产版
碟片外装	精美(有拉丝拆口)	精美（无拉丝拆口）	无
封面纸质	0.35 毫米铜板纸制成（有质感）	0.35 毫米铜板纸制成（有质感）	0.15 毫米无光纸（无质感）
印刷品质	16 色印刷、反光效果佳	16 色印刷、反光效果好	4 色印刷（无反光效果）
碟面印刷	4 色丝印、碟面不易损坏、褪色或脱落	4 色丝印、碟面不易损坏、褪色或脱落	4 色胶印（仅限银碟）刻录碟无图
碟面质地	全黑色碟版,1.2 毫米(耐用)高反射碟面	全黑色碟片,1.2 毫米(耐用)高反射碟面	碟片 0.6 毫米厚(小心使用)易坏
使用范围	未经改装次时代主机均可	须经改装，次时代主机	须经改装，次时代主机
游戏效果	无任何质量问题	无任何质量问题，游戏顺畅	容易死机卡版或花版
玩家心理	收藏为主	游戏收藏均可	游戏为主，只要能玩就可以
价格因素	￥180 元以上／片(兼价版)400 元以上／片(标准版)	￥25 元／片　购买时按张数计算	4~5 元／片
耐用度	如无意外可永久使用	正常情况下可长久使用	质量差

上海普陀区立名游戏机经营部

让我们一起成为游戏人

邮编：200333　地址：铜川路 2016 号　电话：021-52798344　收款人：高纯钢　（邮购请写明物品）

租赁专线： 各种 PS、SS、DC、PS II 正版片(10 元 -30 元)／周　各类游戏主机 10-100 元／周
GBA 卡(5 元 -10 元)／周　各类配件 5 元起／周（品种繁多，租金面议）
(GB 卡、MD 卡、PC 卡)5 元／周 动画 DVD 正版碟 5 元／天／片，3 片以上 3 元／片(每天)

送货热线： 凡购满百元者均送货上门（上海市区 1 元，浦东地区 9 元，市郊电洽）
注： 凡来电订货说明购买物件、送货时间和地点及其它。送出时间：10：00 至晚 18：00

游戏贴换热线：
PS 旧机（7501 型以上为佳）
DC 旧机（欧版、美版、日版为佳）
换 PS II 30000 型全新（原配置）仅 1588 元
GB 彩色旧机换 GBA 全新 299 元　GB 超薄黑白旧机换 GBA 全新 399 元外地贴换游戏机者请注意：旧机自己事先试好（坏机或有毛病的机不要），PS、DC 日产碟 80% 可以读可以换。
GB 彩机、薄机均有包装盒和说明书，无质量问题。

以上条件均具备者，请先与本店联系后再发出，谢谢！

CD 原版碟

相聚一刻	天地无用
日本卡通单曲精选①	龙猫
日本卡通单曲精选②	银河冒险战记
日本卡通单曲精选③	玛莉全集
宫崎骏全集	玛莉赛车全集
天空之城	心跳回忆
飞天红猪侠	97 日本卡通精选

本店收购、贴换各类游戏主机、配件及正版软件
本店兼营各类正版 DVD 动画、VCD 动画。

本店所售各类主机，有质量问题一个月内包退、包换、保修一年！

PS II 30000 型（原配置）	1988 元	SS 机（光头、芯片全新）	299 元	GBA 机	499 元	GB 限定版（薄机）	369 元
PSone（原配置）	649 元	XBOX（原配置）	2499 元	GB 彩机	379 元	DC（港版）	500 元
PS 港版	499 元	NGC（原配置）	1799 元	GB 薄机	269 元	DC（日版原配置）	790 元
						DC（欧版 A 型原配置）	720 元

跳水区域

（凡注有“★”标记的为二手碟）

PS II

★实况 5(完美版)	339 元
★生与死	359 元
生与死(完美版)	459 元
寂静岭 2	479 元
VR4	479 元
ZOE	479 元
★魔术士奥凡	299 元
★跳舞（完全版）	299 元
★蚊	299 元
★真·三国无双 II	239 元

DC

育成足球特大号	399 元
GT 赛车	119 元
★兰刺	149 元
★特警 NO.1	119 元
枪手赛车	149 元
★CAPCOM 对 SNK II	149 元
鬼屋 II	99 元
高达 0079	179 元
世嘉拉力 II	99 元
永恒的阿尔卡蒂亚	479 元
格兰蒂亚 II	449 元
神机世界 I	149 元
鬼屋(冲版)	149 元
欧洲足球 2000	99 元
电脑战机	149 元
疯狂出租车 II	379 元
★NBA 2k	179 元
波斯王子	25 元

PS

★胜利足球	99 元
机器人大战 α 外传	399 元
★波子机	49 元
电车 GO II	299 元
★假面超人	99 元
★南梦宫网球	199 元
双界仪	249 元
★棒球 2001	99 元
★棒球 98 完全版	59 元
FF8	399 元
★FF9	299 元
★街霸 EX	99 元
R4 赛车	199 元
莎迦之纹章	309 元
勇者斗恶龙 4(限定版)	659 元
★海钓之王	99 元
★育成拳击	99 元
★98 世界杯	99 元
★青龙骑士	99 元
★玩具大兵	99 元
★极之麻雀	49 元
★斗神传	49 元
★斗魂列传 II	49 元
★妖精战士 I	149 元
★俄罗斯方块	49 元

SS

VR 战士(加强版)	29 元
VR 战士	29 元
★叮当大冒险	49 元
X 摄影	49 元
恶魔全书	99 元
★98J 联盟	99 元
变形拳击头	99 元
★飚车王	49 元
★诞生	99 元
太平洋之岚 II	199 元
大战略	149 元
★钟表匠骑士	49 元
★高达 0079	49 元
★VR 足球	49 元
★美少女湾岸赛车（完美版）	99 元

主机、大配件邮费 20 元／件
小配件、软件邮费 10 元／件

4 月 20~4 月 25 日本店从日本到一批 PS II、PS、DC、SS、全新特价，或二手正版碟，到时请来电咨询！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

contents 目录

CONTENTS

增刊

增刊 2002-04-25

2 前言

3 新世纪电玩备忘录

7 电玩万花筒——电玩名人访谈录

17 邪道攻略

17 MGS2 神一样的记录

18 疯狂的士 2——S－S 的奇迹

20 FF X 超越“超越一切者”之道

24 次世代 FF 的另类玩法

26 FFX 国际版心得

28 《北欧战神传》之攻击力研究

34 游戏文化

34 游戏类型的变迁和游戏乐趣本源的探讨

38 大作主义的没落与新生

40 铁拳 TTvs 铁拳 4
——3D 格斗进化完全形

45 来自“铁拳之父”——木元昌洋的话

46 《VR 战士》全角色故事

50 日美游戏发展纵横谈

55 与 KONAMI 共舞

58 北欧众神的武器

62 女神转生——日本的 A&D

66 我们的足球场，我们的记忆
——《J-LEAGUE 创造职业足球会》系列回顾

70 口袋中的游戏王

74 Game&Watch 回忆录

76 历代掌上游戏机性能大比拼

80 从 PLAYSTAION 起飞的火凤凰
——“《皇牌空战》系列”回顾

82 留住 STG 的根——收藏彩京

84 同人小说

84 PSO PLAY 日记

94 跨过我的尸体

102 动漫园

102 让青春跃动起来

108 The Art Of Gundam Model模型的艺术
——高达篇

110 星之心画廊

115 XENOGEARS 全剧本
——THE WHOLE STORY

156 歌词赏析

日本游戏海报鉴赏

33 妖灵点评

39 慕容非点评

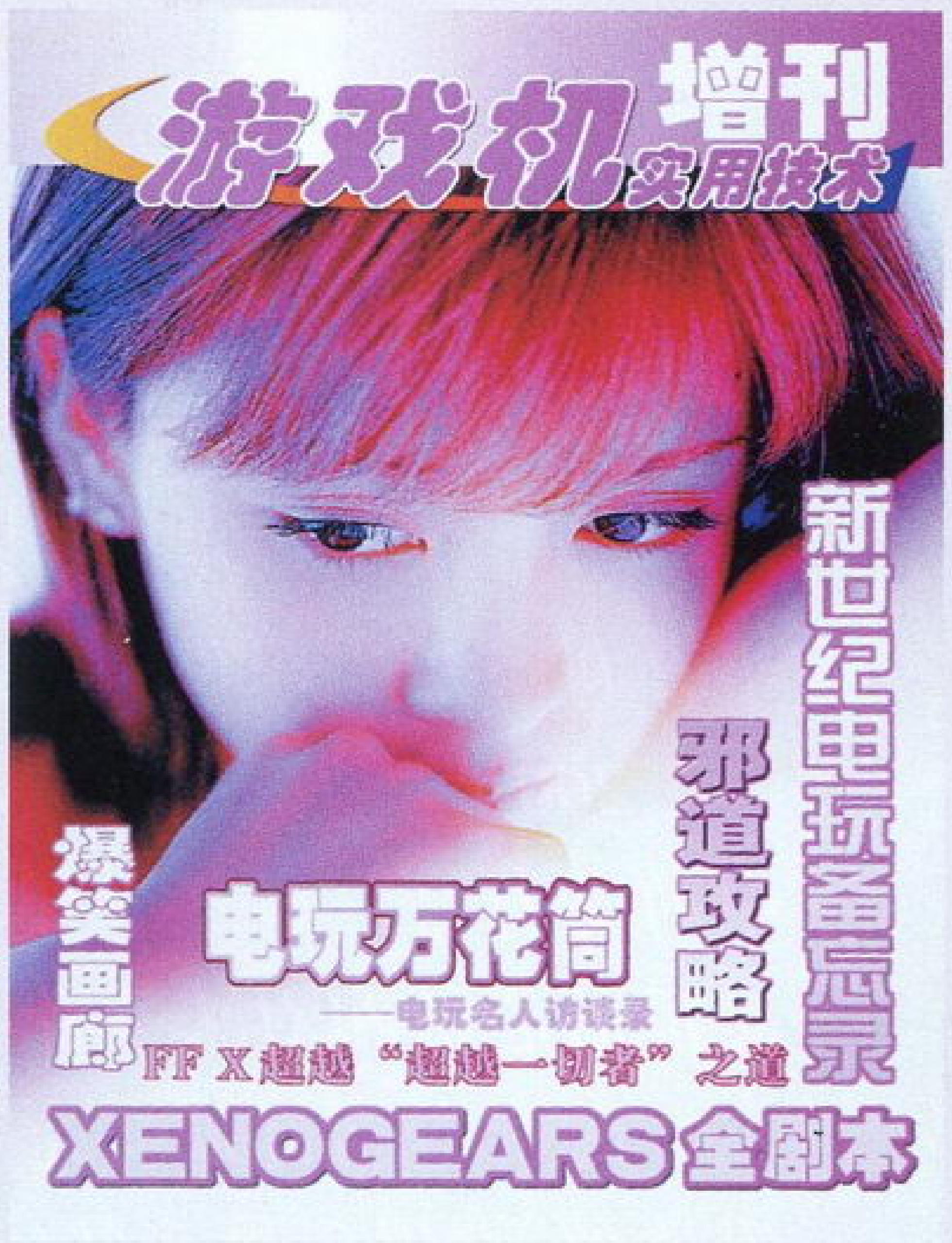
49 D·S 点评

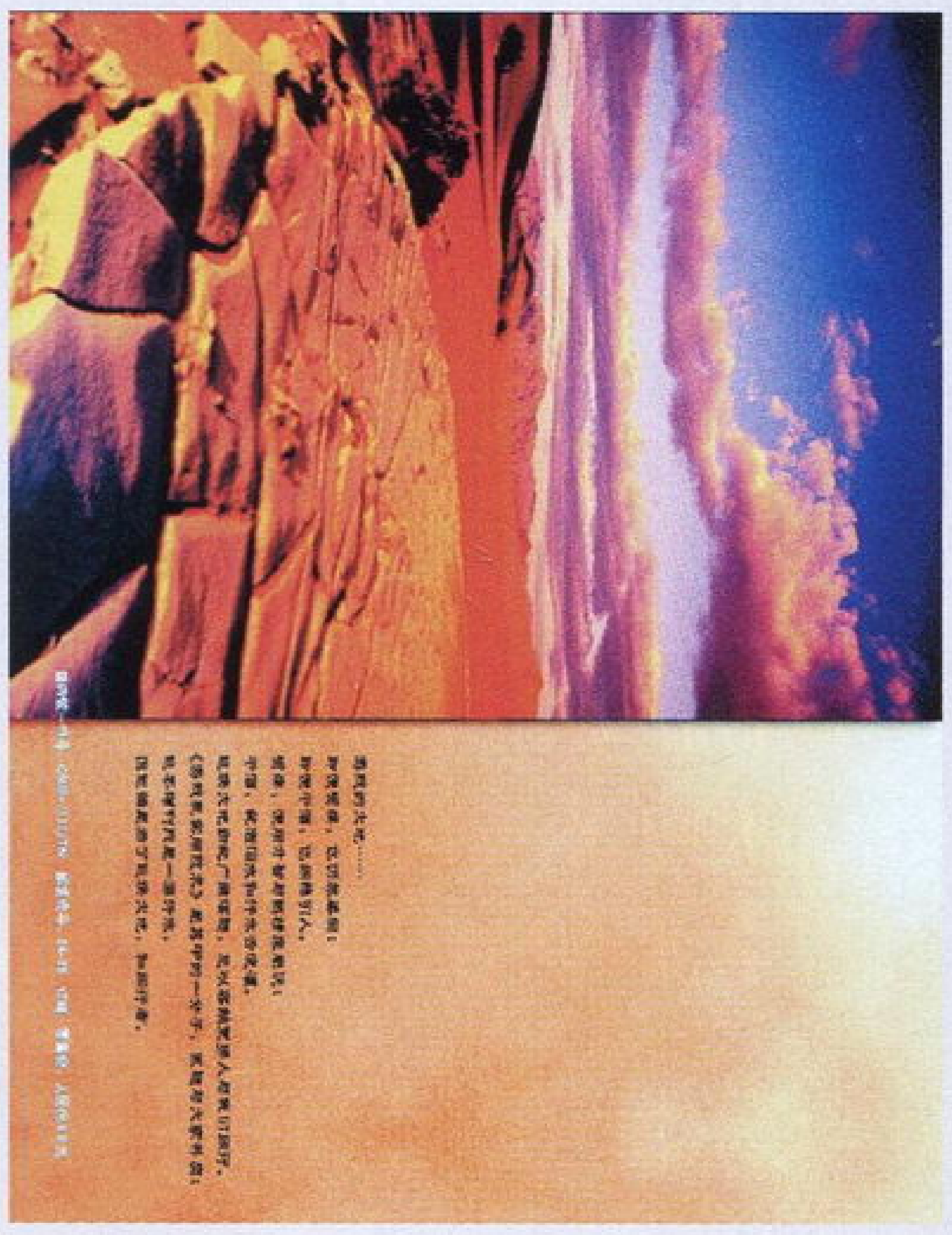
61 邪魔天使点评

69 纱迦点评

101 ACE 飞行员点评

155 SOUL 点评





郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》、《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3. 投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用 Email 或 ICQ 方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为 30 日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为 60 日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

本 刊 如 有 印 装 质 量 问 题 ， 请 将 原 杂 志 寄 回 编 辑 部 ， 由 本 部 负 责 调 换 。

总　顾　问：李子奇
社长／总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义
责任编辑：郑　翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
本期责编：慕容非

编　委：刘　洋　庄　杰　韦　波　蔡汝毅　翟　雷　王恩雷　王　超　刘志凌　徐　翔　王树彬　王天傲

主　办：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发　行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编　辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378 8659190
传　真：0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN
增刊准印证号：甘出刊字总 437 号（2002）第 011 号
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002 年 4 月 25 日
定　价：人民币 17.60 元

前言

《游戏机实用技术》改半月刊已经一年了，而杂志的销量也节节上升，这大概算是初步的成功吧！回顾这一年，从我们的满怀希望、我们的废寝忘食、我们的战战兢兢和我们的越战越勇，可以看出改半月刊一年中我们的心路历程和成功的不易。

2001年的5月A刊，是我们第一期半月刊，封面选用了《樱大战3 巴黎在燃烧吗》这一经典名作中的艾莉嘉，她那可爱的面容，惊喜的表情，清澈的眼神正好代表了我们初改半月刊时美好的心愿、喜悦的心情和对未来的期望！

改半月刊时即将是我们创刊3周年，为了纪念自己的成长，我们赶在国庆前推出了一本随套装VCD附赠的《3周年珍藏特辑》，小编们把那些因页数限制而未能做在半月刊中的得意之作都放到了那本特辑中。虽然也有很多读者对这本特辑给予了很高的评价，但是我们的眼光还是集中在读者热情的批评上。第一次做那样的特辑，我们在文章类型的分配上没有做好，内容显得太单调，而且版式也不好看，甚至印刷也没有达到我们一贯的品质，尤其是两张VCD没有做好让大家觉得很不满意。虽然有这样或那样不尽如人意的地方，我们的特辑却还是一售而空，后期更是不断地有读者来信询问如何邮购。这让我们感到既高兴又惭愧。

感谢一直支持我们的读者，不但鼓励我们，在提出问题和批评后竟然还不忘安慰，说“只是第一次做特辑，今后会做得更好”云云。在此后的日子里，我经常想到读者的这些安慰，心里不感动是不可能的，但更多的是对未来的信心和十足的干劲，因为总是感到有那么多热心读者在给我们撑腰打气啊！

时光的流逝总是给人一种似缓实快的感觉，去年制作第一期半月刊时觉得任重而道远，那时想象下一年的5月A，觉得是好遥远的事，但是现在却觉得时间过得好快，仿佛一转眼间24本半月刊就出现了！望着那厚厚一摞漂亮的杂志，真有一种似幻还真的奇妙感觉。

在成功出版半月刊一周年之际，我们满怀喜悦和对读者的敬意推出了这本增刊，以此作为半月刊的《游戏机实用技术》一周岁生日礼物，也对那些一直给我们支持和鼓励的读者们有一个交待——我们一直在努力！

这次我们增刊的内容丰富了很多，不但有业界的评析，也有非常精彩的游戏小说攻略，还有经典名作系列的回顾，更有张弦、雪鹰等电玩名人参与的访谈，间中还不忘穿插一些有趣的内容。相信这本纪念《游戏机实用技术》改半月刊一周年的增刊，能给大家带来欢乐和动力。而且这次附赠的游戏金曲CD也一定会成为你的经典保存。

——邪魔天使

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新世纪电玩备忘录

——1999-2002 篇

文：HANSIR

不知不觉PS2已经发售了两周年，从其发表到如今这种游戏业最新格局的形成，经历了许多十分有意义的业界活动，这次整理了从1999年3月PS2发表会到2002年初接近3年的新闻资料，其中一些是关于日本业内的或者可以说成是中国玩家并不太熟悉的业界动态，笔者照实编入，希望能够达到预期的目的，提供给读者一份具有使用价值的新闻采编。或者把这份材料当做一段电玩发展的备忘录。

1999 年 3 月

2日，PS2发表会在东京召开，除了宣布PS2的发售日期，价格和同时发售的游戏外，SONY还特别展出了PS2的远景规划，其中包括网络建设、游戏方向、玩家的定位等一系列问题，在会上还展示了多款正在制作中的PS2游戏，在业界内引起了空前的震动。

3日，PIII发表会在美国举行。

4日，TOSHIBA和SCEI联合发表声明，宣布生产PS2专用芯片EE的独立生产会社在东京建立，TOSHIBA和 SCEI将各占50%的股份，

5日，TOSHIBA和SCEI再次发表了关于PS2专用绘图芯片的生产工厂已经开始运做，而控股比例仍然是TOSHIBA 和SCEI各占一半。

6日，日本业界统一了中古贩卖的市场规则(就是我们经常提到的二手盘交易)

8日，KONAMI透露有关“《DDR》系列”新作的有关情报。

9日，《勇者斗恶龙Ⅶ》的音乐CD率先出炉，并且还推出了介绍整个游戏的广告片集锦。

10日，SONY宣布SCEI成为本公司的全资子会社，在过去是SONY和SME（SONY MUSIC ENTERTAIMENT）各出资50%的合作会社，本次的并购是SONY战略中很重要的一步。

11日，NAMCO宣布本公司在PS2上的《铁拳》系列新作《铁拳TT》的细节。同时TGS委员会更进一步说明了本次春季展的有关内容。

12日，SEGA决定在4月发售《樱花大战》的WIN版。

16日，SNK在日本举办 NEO·GEO STATION LIVE 99 的盛大展示会，在会上公布了有关本公司一些新作的大概内容，其中包括《KOF 99》。

23日，日本热衷于《勇者传说》的玩家在东京举行盛大的联谊会，热烈庆祝这个作品诞生10周年。

24日，据TGS的管理部门统计，1999年参观东京春季电玩展的人数达到历史新高，16万3448人。SNK在横滨地区开设了展示本公司新作品的主题馆。

30日，天野喜孝的原画展在东京举行，同一天，日本著名漫画家藤岛康介的著名作品《逮捕令》宣布移植到PS平台，但是直到两年以后，这个作品还没有和玩家见面。

31日，SCE发表会，在会上宣布设立SONY专门的下属机构——半导体事业部并且实行内部的机构改革，新的改革方案将于4月1日开始实行。

4月

2日，日本CESA大奖揭晓，NINTENDO的绝对实力大作《塞尔达传说·时之笛》获次殊荣

6日，SNK宣布将在即将发售的《KOF98》当中加入一些限定版，普通版的封面的草稚京是闭上眼睛的，而在限定版的封面上则会出现张开眼睛的草稚京。

7日，SEGA汤川专务所做的关于DC的电视广告开播。

16日，CAPCOM的大型发表会召开，主要内容是宣传本公司PS2上的新作《鬼武者》的有关细节，在现场展示的用PS2强大机能表现出来的高品质画面使在场的参观者目口呆。

30日，《逮捕令》游戏未出而原声CD已经开始贩卖，而且还一下子推出了两张专集。

5月

1日，DC版的《快打刑事2》决定发售，并且把1000张试玩版赠送给了SEGA的铁杆支持者。

7日，日本计算机协会发表声名，代表世界最先进技术的展示会《WORLD PC EXPO 99》将于9月在东京开幕，届时参观的人数将再创历史新记录，同时在此次展会上也会展出一些电子游戏作品，这也代表了日本游戏界的利益。

10日，又是关于电脑技术方面的新闻，能够表现高品质图形的显卡TNT2将与年末登场，到时候将会有许多电子游戏的移植作品登陆PC平台。在游戏的表现方面绝对能够达到一个新高度。

12日，又是一则惊人的消息，NINTENDO重大战略发表会召开，本社搭载DVD机能的次世代主机正在秘密制作中，预计在2000年底在美国和日本同时上市。同时IBM也宣布已经与NINTENDO签署了一份合作契约，他们将出资10亿元帮助任天堂实施次世代计划

31日，最新的PS2制作中游戏出展。

6月

1日，迫于PS2的压力，SEGA不得不提前公布许多压箱大作，同时也确立了今后DC游戏的发展方向。入交社长也在演讲当中明确了DC的网络规划。

2日，DC游戏《大战略》决定在8月发售。SEGA同时宣布DC的出荷量将在7月底达到100万台。

6日，SCE再次公布了有关PS2的细节，确认了PS2将搭载DVD/CD的播放机能。

9日，SONY表彰了在1999年表现突出的游戏其中包括SQUARE的《XENOGEARS》。而且还宣布了次世代PS时代即将来临，本社将在9月份宣布PS2的有关发售细节。

11日，NINTENDO宣布本社家用主机N64的磁碟系统64DD将以会员制的形式贩售，而一般的玩家想要得到64DD就必须通过预定手续。

22日，ENIX的游戏《杜尼哥大冒险2》的限定版接受预约。

28日，SEGA开始贩售黑色的业务用DC，形式依然是会员制和预定。

7月

2日，SEGA在扎幌地区开设了几个DC游戏展示厅，其中不但可以进行游戏的试玩还可以了解到关于SEGA的最新情报。

7日，SNK公布《KOF99》的人物资料设定和一些全新追加的招式。

9日，KOEI公布了有关PS2专用游戏《决战》的有关材料，而且特别提到了《决战》中所用到的全新技术，可以同屏幕演算200对200人的宏大场面。而在2001年推出的《决战2》更是突破了这个界限达到同时演算500人的壮观场面。

16日，任天堂宣布将在今年8月的NINTENDO SPACEWORLD上展出64DD版的《口袋妖怪金·银》

22日，日本秋叶原举行大型的庆祝活动，庆祝这条电器街经营电子游戏10年。

28日，著名游戏作品《樱大战》决定OVA化，在年末将推出这部作品的前6卷

8月

2日，全新的3D技术已经运用到PC-GAME当中，由3DFX研制的全新显示卡上市。

17日，SCE宣布本社的RAC大作《GT2》的发售日有所更改，原因是厂商需要更多的时间把这个游戏进充分细化，特别是在整个游戏的平衡感方面。

21日，由于半导体市场的供大于求，导致了INTEL奔腾系列的CPU价格大幅下降，最高降幅达到了41%。

27日，任天堂的NINTENDO SPACE WORLDS 99开幕，虽然在开展那天的早晨下起了欲，但是仍然没有影响热情游戏迷的热情，虽然本次展会上没有爆出什么惊人的消息（会上宣布了GB版《口袋妖怪金银》的发售日，11月21日），但是参观人数还是顺利的突破了上一届，达到了17万人。

9月

1日，NVIDIA宣布了本厂最新的PC用显示卡《GEFORCE 256》，据称可以达到显示多边形数目超越PS2的效果。

2日，任天堂设立新会社，主要负责一部分家用游戏的开发和贩卖工作。

6日，SEGA公布多款对应DC的周边设备，其中包括感应钓鱼杆，声控系统等。

7日，万众注目的《WORLD PC EXPO 99》在东京开幕，大多数在之前公布出展的作品按原计划与参观者见面。此次大会的反响强烈。

9日，美版DC在美国登陆，美国人对此主机的反应相当好，有些甚至在当天有雷雨的天气下坚持排队购买。而SEGA也对本社的新作品《F355》进行了概念上的说明和一些游戏中所涉及到的问题的解答。

10日，CAPCOM宣布了第一款在PS2上登陆的作品《EX3 STREET FIGHTERS》，本游戏将由本社的一个下属小组全权制作，而发行方面则由CAPCOM负责。

13日，重要的PS2发表会，在会上公布了PS2

酷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

的发售日期（2000年3月4日），价格（39800日圆），周边配件，同时发售的游戏，和一些机能方面的说明。有关专家都对此作出了正面的评价。

14日，SCE总裁久多良木键发表演讲，指出2001年PS2的网络计划将正式启动，而且还放言：PS2的首周销量一定会突破100万！

29日，新川洋司画集《RHE ART OF METAL GEAR SOLID》发售，一时间被抢购一空

10月

1日，SEGA新闻发表会，证实《莎木一章横须贺》延期至2000年春季发售，但是在最后实际的发售日却是1999年12月29日。

2日，任天堂透露关于本公司下一代主机将使用S3生产的显示芯片，并且公布有关细节。

7日，著名游戏《生化危机系列》准备搬上舞台，同时宣布了其电影版的有关内容。

12日，PS软件《杜尼哥大冒险2》销售成绩突破50万分，ENIX召开庆祝会。

14日，欧洲DC 预约量突破十万台，这在以前是没有过的现象。在同一天日本厂商TECMO还公布了有关美版《DOA2》的一些情报和人物资料。

18日，《樱大战》GB版游戏资料公开，该作预计2000年上市其中会加入一些全新要素，在同一天还有两部重量级作品发表会，一是《勇者斗恶龙7》发售日确定在12月29日，二是《樱大战3》决定在DC上推出，并且SEGA还公布了游戏的舞台和一些人物的资料。

20日，欧洲的DC销售喜人，4日内共卖出18万5000台。

21日，KONAMI的音乐游戏《DDR3》决定于11月15日发售。

11月

2日，《铁拳TT》的再度发表，这次是更详细的说明和几乎所有角色的展示。

4日，《樱花大战》的OVA作品的前6卷终于制作完成，动画的名称被定为《樱华绚烂》，这部作品同时在东京国际电视艺术节上亮相。

8日，SEGA宣布DC发售一周年的活动企划，并且要在全国范围内展开第二轮广告攻势。同时NINTENDO就GB版《口袋妖怪金·银》出货不足一事向玩家道歉，并保证在以后几天内把拖欠的卡带送到他们手中。

12日，尽管《樱花大战》的OVA版还没有正式上市，但是在12日，制作小组还是在当地召开了《樱花大战写真会》。在会上虽然宣布了OVA版延期的消息，但是还是有一半到场的樱花迷，订购了这一作品。

19日，SNK公布了《饿狼》系列的最新作《狼之印记》，并预计2000年推出。

30日，SCE宣布将与PS2本体同时发售对应的多种接驳端子，如：RGB、分量端子等。

12月

1日，FF最新作宣布延期，SQUARE股票暴跌。在同一天从SEGA方面传来的消息是850台有着特殊意义的限定版DC被抢购一空。

6日，NAMCO的最新RPG《神来》的有关内容披露。NAMCO还宣布这是本社蓄谋已久的作品，预计2000年第一季度推出。

7日，CAPCOM与SEGA同时发表新闻：DC版的《生化危机 代号：维罗尼卡》将推出游戏的限定版和DC主机限定版，发售日定在了2000年2月3日。

8日，据日本多家娱乐媒体报道，韩国PC游戏《西风狂诗曲》在世界各地的游戏市场都得到了好评，在日本也不例外，这个游戏曾在PC游戏排行榜上连续几周保持第一。之后发表了将这个游戏移植到DC的计划。

14日，日本中古店的官司终于有了了结，法院最终判中古游戏店为合法经营。

24日，KOEI的PS2用软件《真·三国无双》发表，当时曾造成不小的轰动。

29日，DC的终极大作《莎木 一章 横须贺》发售，按照SEGA的说法这是给玩家的一份圣诞厚礼，销售的场景极为火暴，在秋叶原的小店门口也排起了长队。

2000年1月

7日，SCE在东京地区发放本社即将推出的作品《波波古罗物语》的试玩版。

14日，SEGA在新世纪樱花战略中的一部很重要的作品《大神一郎奋斗记》率先发售。

17日，CAPCOM揭露了关于《生化危机－维罗尼卡》限定版道具箱的有关内容，同时还进一步发表了有关本作的细节。

20日，CSK集团在给SEGA的预算报表当中有将近500亿日圆是无偿的捐助，这一点在日本的很多媒体上都已经被揭露。

28日，TAITO公布了有关PS2新作《电车GO3通勤篇》的游戏画面以及一些相关资料，同时还明确表示这个作品将发挥到PS2机能的一半以上。

2月

10日，SONY召开说明会，详细说明了关于PS2的机能和一些操作上的正确使用方法。

14日，SEGA开始发放《大战略4》的体验般，这次测试的对象不仅仅是东京地区，而范围扩大到了四国和北海道的所有城市。

15日，PS2性能演示会，在会上展示了SCE本社的全新另类作品《FANTAVISION》这个游戏想必一般玩家不会陌生，当时还因此赞叹PS2强大的机能。

23日，东京春季电玩展的情报公开，本届参观人数将比上届有所突破。

29日，NINTENDO在日本又设立了一家分会社，但是这个会社经营的项目却不是游戏事业，而是任天堂过去从未涉足的通信领域。

3月

1日，从媒体传来消息：PS2版的《DOA2》可能会延期，但是TECMO却否认了这一说法。

3日，在秋叶原的街头已经有人从3月2日的下午就等在那里，准备获得第一台PS2。玩家对新主机的上市表现出空前的热情。

4日，PS2发售！关于众多的抢购场面在这里不做叙述，但一定要指出3月4日的特殊意义，在日本的年号当中公元2000年被称为平成12年，而PS2则定于3月4日发售，这其中也许有SONY本身的考虑，但无论如何这都是象征着成功的吉利数字。

6日，SCE发回的统计数字：PS2在短短3天时间里就销售了98万台，轻松实现了久多良木键先生的预言-- 首周出货100万！

10日，西方某媒体透露MICROSOFT正在开发自己的家用主机，关于主机的各项参数性能指标等均不清楚，只猜测主机的名称定为X-BOX，但是MICROSOFT本身并没有对此事表明态度。

12日，X-BOX正式发表会在美国举行，但是这个发表会并没有透露关于X-BOX的实质性情报，只是把这台主机大概的理念和定位做出了解释。

30日，SONY回收前125万台主机中附带的1。00版DVD驱动程序，原因是通过它可是实现非法观看全区的DVD节目，SONY因此受到了美国多家公司的联合上诉。

4月

6日，PS2专用DVD/CD遥控器登场，有了这个东西一般玩家就可以像控制一般DVD机一样自由的驾驭PS2。

20日，由于受到PS2发售的影响，DC的销售几乎在同时处于停滞状态，在这种情况下，SEGA决定以软件抵抗来自PS2的挑战。所以立刻采取行动：在秋叶原的街头发放公司的最新作品的体验版，这其中还包括像《首都高2》这样的游戏。

5月

11日，SCEA宣布，经过强化以后的PS2美版将在10月登陆美国，美版主机会附带一块硬盘，以备大量数据的存储。价格则定为美国人绝对接受的299美元。

17日，SQUARE发表会，在会上透露了FF系列最新作的发售日期：2000年7月7日，游戏平台仍然定位在PS，这与许多人事先猜测的结果大不相同。一般游戏者都会认为这部作品会在PS2上推出。

22日，任天堂透露了一些关于N64版《星之卡比64》的情报，并表示这部作品的开发进行得很顺利。

6月

1日，SONY又投资1250亿日圆以加速半导体产品的出荷数量，其中很重要的一个原因就是PS2芯片的供应量远没有达到SONY预期所希望的那样。

8日，SONY又表示要在今年冬天发售PS2专用硬盘。并且还公布了便携式PS互换机PSONE。

13日，有1000台限定版N64发售，可是并没有引起抢购热潮，也许当时的N64就已经到了暮年

30日，TEMCO表明了今后发展的策略，以PS2游戏为主导方向。本社的看家作品《DOA2》将经过再加工和部分细节的强化以后随美版PS2一同发售。

7月

1日，北美风格的游戏《DIABLO II》在日本登陆，连销售商都没有想到这个游戏会受到热烈的欢迎，秋叶原竟然在深夜1点还在发卖这个作品。

3日，任天堂给各有关媒体发下了邀请信，希望各媒体的 记者能在8月来参观他们每年一度的《NINTENDO SPACE WORLD》，而且还简要的介绍了本次展会的主题。

7日，《FFIX》发售！

26日，XBOX的消息越来越多，来自美国MICROSOFT一份报告，本公司已经在日本花下了

详梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

近600亿日圆的先期投入，看来此次MICROSOFT对游戏可要来真格的了！

8月

1日，来自SCEI方面的消息，PS2的出荷量顺利突破300万台。当初PS发售以后达到这个数字是在一年半以后，PS2的实力可见一斑。

3日，在PS2势如破竹的气势下，SCEE宣布了欧洲版的PS2将在2000年11月24日发售，预计首批出荷75万台。

9日，KONAMI的《DDR》系列推出了最新版本，平台仍旧为PS，在以后的 统计当中发现这个作品的潜力巨大，而后KONAMI有发表了几款本社制作中的音乐游戏。

10日，《DQ7》的预约活动在日本范围内展开，大多数玩家没有受到游戏延期的影响而踊跃订购，首周的预定量达到210万份。

22日，NINTENDO对媒体公布，该公司预定在N64上发售的游戏《MOTHER 3》的开发计划终止，这是又一起任天堂软件的夭折事件，但是NINTENDO并没有对其为何停止开发而作出更多的解释。

24日，NINTENDO透露了一些关于新世代主机的机能部分的资料，同时有新游戏公布。

25日，NINTENDO SPACE WORLD 2000准时召开，在会上宣布了关于NGC的更多细节问题，和发展方向。

9月

4日，还是关于NGC的消息，松下电子决定推出搭载DVD功能的NGC兼容机型（就是现在我们看到的Q），具体内容尚未明朗。

6日，KOEI的首个运用DVD作为存储媒体的战略游戏《决战》在日本获得成功，在这一天的发表会上，光荣还宣布了《决战2》的制作计划，并表示本次游戏的舞台转移到了中国的三国时代，这其实早在许多玩家的意料之中。

8日，KOEI的PS2动作游戏《真·三国无双》为本社带来了巨大效益，续作谋划中。

11日，来自ENIX的统计，《DO7》的出荷量达到了350万份，而且将持续势头最终突破400万，这也是继1997年《FF7》以后的又一次销售巅峰。

28日，来自SCEA的消息，据说本社已经为10月份PS2在北美登陆作好了一切准备！而他们预计首批出荷数将达到50万台。

10月

1日，SEGA的《樱花大战》系列发表会，特别提到本系列的最新作品《樱花大战3》将于2001年春在DC主机上复活。

12日，来自美国微软的消息，据内部人员透露，本 公司的新世代主机XBOX将搭载强力的机能，各方面表现都要高于目前市面上最好的 家用机数倍，而且XBOX规划了网络计划，在主机内还会有专用的硬盘以备庞大的数据存储。

13日，SONY知名的赛车游戏新作《GT2000》改名为《GT3》，而发售日不变。

27日，CSK公布了本公司的财政情况，并且明确表示在连续的赤字下已经渐渐无力支付高昂的制作费用。

28日，《决战2》的发售前演示会，在会上进一步明朗了整个游戏的内容。

30日，SCE展出了多款对应PS2的周边产品，其中以垂钓摇杆，和声控系统最能吸引参观者的目光。

11月

3日，据统计2000年TGS秋季展的人数比上届有所下降，主要原因是越来越多的厂商在大展上缺席，而且新作的数量也没有达到人们所期望的那样。

9日，CAPCOM举行了《SNK VS CAPCOM》的格斗大赛，许多日本高手云集东京。

15日，《真·三国无双》在北美上市，除了在游戏中加入了一些原创要素以外，KOEI还特别企划了一个别开生面的《真·三国无双》大比武，玩家可以将自己所获得的战绩上传到网上，以此来争取《真无双英雄》的称号。

16日，EA公司的FIFA系列准备登陆PS2，同时该公司也有多部作品准备在PS2和DC上发售，当然也包括《NBA》系列的最新作。

20日，SQUARE再度发表声明，确认PLAYONLINE业务将不会在2001年以内展开，对应的游戏将最早在2002年春发售，而且这个游戏的定义完全是“ONLINE”，这也就意味着FF系列首次对应网络，这也不得不说是一个突破。

21日，日版游戏《DOA2 HARD CORE》决定于12月14日发售，TECMO还称这个游戏为发挥了PS2机能的极致，但是等游戏发售以后来自各方的意见确实负面多于正面。

12月

5日，XBOX技术的进一步暴光，有的媒体称XBOX的技能能够达到PS2的5倍以上！同时还有记者表示已经看到了XBOX的模型机并且试玩，他们对试玩的结果十分满意，相信这个新世纪的多媒体产品绝对能够领导时尚。

6日，从MICROSOFT内部爆出惊人之语：声称本公司已经出资近10亿日圆作为XBOX前的先期投入。并且还公布了MICROSOFT在日本年并购的一些小公司名单。

11日，日本元气公司发表了本社今年的PS2主打作品《剑豪》，并且发放了这个游戏的试玩版。（这个游戏推出以后虽然成绩一般，但是在某些想法和制作理念上都有所突破，日本的权威杂志FAMI也给了这个游戏极高的评价）。

12日，SONY的PS2 PART举行，这次的展会上不但演示了一些新作品，更重要的是确定了PS2版《GT3》的发售日，日期就定在了2001年的2月15日。

22日，XBOX在欧洲的发售日推迟到2002年，原计划则是在11月与美版XBOX同时推出，但是MICROSOFT也表示将在发售欧版XBOX的同时准备充足的软件供玩家挑选。

2001年1月

1日，倍受日本玩家喜爱的第五次CESA游戏大赏投票开始。玩家们踊跃投了自己喜欢的游戏。

7日，XBOX的本体，周边以及对应游戏全部浮出水面，发售日（11月3日），价格（299美元）同时敲定。意味着下一轮主机大战即将来临。

11日，《PSO》的游戏网络发生故障，致使在日本的《PSO》玩家失去了网络资料。

16日，SEGA发表将会以很低的价格发售《樱花大战2》的WIN版，此游戏将以8CD的形式在PC平台上重新登场。这部作品同时在中国登陆，代理厂商力求价格贴近一般的消费层，但是最后因为市场最根本的弊病和众多复杂的原因，这部作品还是没有获得预想当中的成绩。

23日，又是两款PS2新作的发表，其一是EA的《NBA2001》另一个则是SCEJ的另类RPG《我与魔王》后者则更是以10万枚试玩版为游戏开路。

25日，在后来被定义为PS2上第一部销量超过百万的作品《鬼武者》发售。

26日，光荣宣布《决战2》的发售日：2001年3月29日，价格6800日圆。

2月

2日，SEGA将在2001年3月将以新价格9900日圆发售，此时的财政运做已经近乎崩溃。

3日，SEGA宣布实行机构改革，并且在一些策略问题上重新研究，并且宣布DC将以“销价清仓”来结束长时间痛苦的挣扎。

5日，正在SEGA宣布DC的全新策略的同时，SONY专门策划了一个PS2发售一周年的“生日庆祝会“。在会上会表彰一年以来为PS2作出巨大贡献的厂商，同时还要发表今年内即将发售的本年度主打作品。

27日，SCE决定在TGS上展出本社的神秘作品，还有几个在过去机种上推出过的优秀作品的续集也在锐意制作中。

3月

1日，KONAMI 开始征集《合金装备2》的游戏志愿者，只要能符合KONAMI条件的年青人都可以将其资料直接送入电脑，那么志愿者也就自然为了游戏中一名普通的士兵，这个举措在当时引起了争议。

7日，GBA发售前的展示会举行，在会上展示了这款搭载强力机能的工作原理，概念化设计以及相对应游戏的情况，并且准备里200台GBA供参观者试玩，游戏软件则有《马里奥》，《GTA》，《黄金的太阳等》。

12日，DC软件最后的辉煌期马上到来，《USA DAYTON 2001》等一披软件准备发售以答谢多年来一直支持SEGA的热心游戏迷。

13日，SCE，IBM，东芝三社联合发表了合作意向，内容是共同开发最先进的芯片制造技术，并且还宣布了一些合作计划，其中似乎透露了PS2的次世代机种也在秘密研制中

21日，已经发表一年多的PS游戏开始接受预定，但是此时大多数游戏者对这个作品已经失去兴趣，所以当时只有几千份的销售量也就不足为奇了。

22日，DC软件《樱大战3》在日本上市，DC最后的亮点在秋叶原闪光，数千名《樱花》系列的支持者到那里参观了大型的游戏展示会，在当天购买的玩家还会得到在游戏中为花组成员配音的声优的签名。

28日，在美国的初回出荷数达到了50万台，任天堂同时决定扩大产量以解决供货不足的问题。

4月

4日，WSC版的《FF2》的同捆限定版发售，在当时虽然GBA已经快速的占领市场，但是，但是

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

却还有WSC的一部分市场份额，在这个时候《FF2》登场，是对这个机种的强援，另外BANDAI也宣布多部作品正在制作当中。

6日，SEGA的统计结果显示全世界注册PSO会员的人数已经到达23万5000人。同时DC超人气作品《SONIC ADVAENTURE 2》决定在6月23日发售。这条消息引起了业内外的广泛关注。

1 3 日，X B O X 在日本的产品说明会，MICROSOFT宣布本次东京春季电玩展的主打作品是TECMO的《DOA3》，同时TECMO也表示这个作品绝对不会推出XBOX以外的版本，原因是其他主机都不具备能够完美表现这个作品的实力。

18日，NGC的发售日确定为9月14日，而价格等细节要等5月继续公布。

29日，PS2软件《GT3-A-SPEC 》的特殊攻略本发售，在日本热卖。

5月

7日，在日本国内的调查显示：本过人对新主机的期待程度如下，78%的人期待NGC同时有65%的人表示决定在第一时间购入NGC，只有22%的人表示对XBOX有兴趣。

16日，美国E3展特报，参展厂商比上届有所提高，会上主要有XBOX和NGC两台尚未上市的新主机的亮相活动，另外SONY还另设了PS2新游戏的展示区，同时发售一些关于PS2网络计划的宣传品。

17日，CAPCOM在PS2上推出的最成功作品《鬼武者》的强化版本《幻魔鬼武者》决定在XBOX上发售，借助XBOX的强大机能，本作品的表现将更为出色。

18日，NGC的《PSO》制作计划公布。在这一天同时披露出PS2版《真·三国无双2》和XBOX版《DOA3》的超魄力画面。

22日，NGC的最终售价敲定为25000日圆。

31日，DC软件《SGGG》发售，销售成绩没有达到SEGA所预定目标。

6月

8日，SEGA公布了街机版《VR4》的情报，并当场演示了用NAOMI基板演算出的令人陶醉的游戏画面，游戏的流畅度和细致程度绝对超越以往任何格斗游戏。

12日，CAPCOM透露《鬼武者2》的发售细节，本社另一个王牌AVG系列正式确立。

28日，PS2发售以来的首次降价，但是降价幅度却不大。有原来的39800日圆降为本体34800日圆。

7月

3日，PS2人气大作《皇牌空战4》的最新情报发表。在看到NAMCO提供的一些游戏图片以后，有些人甚至不相信这是PS2演算出的画面。美丽程度已经超出了一般表现。

11日，ENIX透露关于PS2作品《THE FEAR》的有关情报。

14日，NGC的周边价格公布。

19日，万众期待的全新作品，PS2软件《FF10》顺利发售，初回出荷214万。秋叶原的接头又排起了长长的队伍。

30日，50万台NGC已经准备就绪并陆续送到各小卖店中。

31日，《铁拳4》NAOMI版决定在8月1日面市。

8月

3日，因为《FF10》的成功表现，PS2的软硬件销售达到了一个新高潮，许多游戏节目出现了断货，主机本体的销量也在以每周几千台的增加量稳步上升。

8日，NINTENDO宣布了NGC开始接受预定的日期：8月15日

11日，PS2游戏《玉茧物语》成功发售，SCE方面的出的销售结果是高于前作50%的销量。

24日，WS的专用设备WONDER WITCH受到了消费者的控告。原因是使用这个可以收听FM调频广播的装置存在可能引起使用者心脏疾病的隐患。

30日，MICROSOFT和NINTENDO同时宣布了消息：日版XBOX将在2002年2月22日登陆日本，而任天堂把北美NGC的首批出荷量定在了70万台。

9月

2日，盛大的《莎木2章－香港》的发售见面会在东京举行。同时SEGA的AM2研也发表了关于对SEGA多年来的支持者表示感谢的祝词。

10日，SONY公布了PSONE专用便携式液晶屏的价格和发售日期（发售日：10月7日，价格9980日圆）

13日，PS2软件《皇牌空战4》发售。

17日，XBOX版的《DOA3》进一步情报暴光，大量全新游戏图片公布。北美的期待度大幅提升。

19日，VF4大会在东京举行来自日本全国的各路高手云集在SEGA安排的体育馆中，经过一番较量来自北海道的选手获得最终胜利。

10月

2日，日本通信协会下属的一本全新电子游戏刊物开张，杂志的名字被定为《GAME STYLE》译为“游戏时尚“或”游戏风格“。

10日，SCE宣布PS2截止到2001年10月的销量为2004万台，这个数字是以往任何一台主机都不可能达到的。

12日，在秋季的东京电玩展上，KONAMI发表了《幻想水浒传3》的部分内容和一些人物设定。游戏预计2002年第一季度上市。

19日，KONAMI以“恐怖再来“为主题语发表了关于PS2游戏《SILENT HILL 2》的资料集，名为《THE ART OF SILENT HILL》。其中收录了前后两部作品的精品CG，动画，以及为这个作品所专门录制的主题音乐，这张专辑后来也在中国大陆上出现，对于了解这个作品的人们来说，这张专辑绝对值得收藏。

31日，日本各厂商结算本季度的业绩。

11月

2日，SNK被大阪当地法院判为最终破产，这也是继SEGA转型以后日本的第二家老牌企业沦丧，SNK破产以后，其开设的主题公园和部分财产将被估价变卖而偿还所欠的债务，本社的《KOF》系列版权归属问题也在检讨中。

10日，DC和PS2版软件《REZ》同时发售，这是一个SEGA推出的全新概念的STG

13日，《METAL GEAR 2》轰动北美，出荷数达180万，全球的最终销量接近400万，这也是KONAMI创造出的又一奇迹。在这个作品火暴的同时，日本方面则称本作绝对是整个系列的完美终结。

15日，XBOX终于与玩家见面，整个北美15000家销售商只被分配到了极少数量的主机与软件，并且这些主机和软件几乎是在发售后的零时间被抢购一空。

18日，在XBOX强大的攻势下NGC有条不紊的按照原计划在，美国上市销售结果证明了一切，首周销量65万台的成绩足以与XBOX分庭抗礼。由于准确的市场定位和任天堂在软件行销方面的老道经验，NGC的增长势头要高于XBOX。

22日，美国店头的DC主机已经按照49美元的低价处理。

23日，TECMO公布了运用到《DOA2》引擎制作的恐怖游戏《ZERO-零》将会很快发售。

26日，PS2再次宣布降价，调整后的价格为29800日圆，这无疑对其他两部次世代主机是个不小的冲击。

12月

1日，SEGA公布《樱花大战》剧场版的详细内容和游戏设定资料。并表示将全力制作该剧场版。

2日，PS2概念化游戏《绝体生命都市》发表会召开，这是一个绝地生存的冒险游戏，其中还引入了大量自然环境的因素。

6日，《ICO》的影像被披露，而且这个游戏将在近期与玩家见面。

12日，《樱大战3》的资料设定集开始发售。

22日，SONY和SQUARE联合做出说明，决定在2002年全面启动PLAYONLINE系统，这个系统将棉队一般玩家而不需要“会员”一类的认证。

31日，日本多家游戏媒体做了关于2001年游戏市场的专题。

2002年1月

1日，SONY宣布最新版本的《GT》系列正在制作中，同时会发行相应的攻略本。

7日，PLAYSTATION的网上商店开始接受PS2专用硬盘的预定业务。

8日，NOA的总裁（同时也是山内薄的女婿）正式辞去总裁职务，而新任的总裁是任天堂的君岛。

9日，《樱花大战4》决定在DC上延续，SEGA还表示会与前几代相同地发售限定版。

11日，MICROSOFT公布与日版XBOX同时发售的游戏名单以及更详细的发售情况。

16日，《真·三国无双2》全世界的销量突破130万！此作自从2001年9月20日发售以来，销售势头持续强劲，几乎保持每周万份以上的销量。其销量直接证明了这个游戏确实迎合大众的口味。（在中国某些游戏店，这个游戏曾经被炒至800人民币）。

22日，韩国PS2行货正式上市。

28日，NINTENDO公布了大量对应NGC的新作品，并且确定了NGC在欧洲发售的时间：2002年5月3日。届时将有超过30款的游戏随同主机发售。

31日，《VF4》的发售纪念会在秋叶原街头举行。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

电玩万花筒

电玩名人访谈录

慕容非（以下简称“阿非”）近日有幸采访了张弦、雪鹰等国内电玩界的名人，在和他们的攀谈中发现，他们的电玩经历和中国千千万万的电玩迷们一样，但因为时间比较早，可能走得更辛苦一些。在采访的过程中阿非发现，张弦、雪鹰等人虽然和我们一样，为了生活忙碌奔波，但对游戏的热爱始终如一，一些走在前面的大龄玩友已经走上工作岗位，为中国的电玩业发展做出了卓越的贡献。如果你是一位热爱游戏的读者，还在学校里苦读学习，可能在将来你就是中国电玩界不可或缺的人物，但现在必须好好学习打好基础，千万不能因为太沉迷游戏而荒废了学业。让我们来看看大哥和大姐们是如何做到这一点的。参加访谈的人物介绍——

张弦

上海电影制片厂的编剧，有着 21 年的电玩经历，是国内极少数的资深评论家之一，他的作品早已被国内众玩家所熟悉，在游戏方面的收藏也非常惊人。

雪鹰

中国电玩界的大姐大，在国内所有电玩类杂志上都能看到她的作品，据说个人在动漫与游戏方面的收藏无人能出其右，现于国内一知名游戏软件企业内任职。

栾东

软件工程师，大学毕业后投身于中国电玩业的发展，北京 74151 工厂的总裁。

偏执狂

原名王伊浩，江苏昆山人，是我刊的特约撰稿人。曾在很多游戏类杂志和网站上发表文章，是继张弦、雪鹰之后的新一代电玩界评论家。

乌龙

国内早期的业界名人，曾在国内几个知名杂志上发表过多篇评论，他和几个朋友制作的网站——“电玩俱乐部”在国内也有相当高的人气。

梵天

原名程雅。南京某大学在校学生，是玩龄 8 年左右的女性游戏狂热份子。

采访人慕容非

《游戏机实用技术》编辑。

阿非：很感谢几位前辈和玩友能接受我的采访，我感到非常荣幸啊！（笑）

张弦：哪里哪里，我们都很乐意接受采访。（笑）

阿非：呵呵……好的，那我们就开始吧。女士优先，先从雪鹰姐和梵天开始吧。

雪鹰、梵天（不好意思地笑）

阿非：雪鹰姐，请问你是什么时候开始接触游戏的呢？

雪鹰：现在已经记不得开始玩游戏的具体时间了，只记得还是学生时代。

阿非：那你是在什么情况下开始玩游戏的呢？那时候你玩什么游戏？

雪鹰：或许是因为儿科医生出身的关系，母亲对儿童心理学把握得很好，对我们是很开明的民主教育。母亲自己本人也有过学生时代偷偷看《简·爱》的经历，所以将心比心她对于我们玩游戏、看漫画都没有什么限制，事实上在我小学时就看武侠小说也是因为母亲她自己喜欢武侠小说的缘故。记得最初的 FC 红白机也是在我们的央求下，母亲很爽快地买了，虽然那时家里的条件并不算好。但母亲觉得与其放任孩子到外面去鬼混学坏，还不如买个游戏机回家。事实证明这确实是英明的举措，家里有了游戏机、武侠小说、漫画，我和哥哥就窝在家里玩而从不在外闲逛。因为能天天玩游戏，所以每次都是乖乖地先把作业做完再玩，反正家长又不是不准玩，也不用着急，先把作业做了反而可以安心轻松地玩个痛快。每逢要考试了也就主动暂时离开游戏机。之后我开始写游戏稿赚点零用钱了，母亲亦很高兴，觉得这和让孩子去学书法音乐什么一样，至少孩子没有因为游戏而影响学业反而培养了写作、绘画、外语方面的兴趣……就我个人的亲身经历，觉得现在那些高呼“电子海洛因”的家长大可不必那么紧张。游戏确实有着不可挡的魅力，但如果一味地禁止，孩子只会因为好奇和渴望而偷偷地玩、出去玩、甚至因此在外面结交不良分子而学坏。适当的引导或者不妨给孩子买台游戏机，反而会有好的效果。事物都有着两面，就看你怎么去运用。FC 的早期时代，大家都玩着同样的游戏——《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》，反复地玩直至把每个版图都背出来，也丝毫未觉厌倦。因为家里有个哥哥，所以总有个伴可以玩 2 人冲版的格斗、飞行射击游戏。MD 的时候更是有着《格斗三人组》、《战斧》之类非常优秀的双人冲版格斗游戏，两人相互合作（笑）度过了非常快乐的时光。但进入 SS、PS 时代后此类游戏却越来越少，对战作品占据了格斗游戏的舞台。或许更多的人觉得对战游戏更刺激、更能体现自己的水平，或许技术的发展使大家都对 2D 的游戏不再感兴趣了，但我却依然怀念 MD 时的 2 人冲版格斗游戏。

阿非：原来如此。（笑）那么梵天你呢？

梵天：我的游戏初体验是在街机厅。

阿非：哦？这到和别人不太一样啊，能说说当时的情况么？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

梵天：8年前我读初一，基本上可以算是一个好学生，从没玩过游戏。接触到的第一台游戏机便是街机，是我同学带我去玩的。至今依然清楚地记得第一次去玩街机的情景：我同桌神秘兮兮地说要带我去一个好地方，当初绝对没有想到我们会去街机厅玩。我当时抱着一种"头可断，血可流"的精神坚决不进去，因为老师经常说学生不可以去三室一厅的，所以还觉得有一点怕，怕万一被老师抓到就完了。"叫你进去欣赏一下而已……"我同桌是这么说的。后来，有一点好奇我就跟着进去了，看到里面清一色的全是BOY，同性别的只有卖币的老板娘，呵呵……我傻兮兮地站在里面，像外星人……不少人很奇怪地朝我看。

阿非：那你对那儿的印象怎么样？

梵天：街机厅给我的第一印象还不错，很好玩的样子，一排排大概为20英寸的 "电视机"，前面有摇杆和按钮，画面也真够精彩的。虽然不是很懂，但在当时的眼光看来真觉得很好玩！如果没记错的话，我那号称"机霸"的同桌打《侍魂》很猛的，他免费教我打FTG，但我就是怎么都学不会。那次是我有史以来玩街机玩得最久的一次，不停地向同学要币，后来还是同学把我从里面给揪出来的。

阿非：（笑）没想到你的游戏初体验还很有意思。

梵天：是啊，第一次玩游戏就是这个样子。我想最主要的可能是我比较喜欢漫画，所以很容易对游戏这个东西感兴趣，或者说我可能比较容易适应游戏。(笑)玩了一次街机就开始有点喜欢上游戏了，尽管当时不知道玩的是什么，但印象最深刻的就是橘右京很帅。那时侯还有一个比较高级的想法，就是很想弄一台街机回家，不过后来事实证明，我若搬一台那样的东西回家，我妈一定不会放过我的。

（众人笑）

阿非：张弦你是我们这儿的老大哥，你的资历也最老，你是怎么接触上游戏的呢？你玩游戏有多久了？

张弦：我第一次知道"电子游戏"这个名词，是在1981年。那一年我13岁，刚刚升入初中。跟当时很多同龄的孩子一样，我迷恋科幻小说和科幻电影，比如儒勒·凡尔纳的《海底两万里》、乔治·卢卡斯的《星球大战》等等。你要知道，那时候我总是幻想着有一天遥控操纵飞船在太空中同宇宙人激战。结果有一天幻想变成了现实。（笑）那天我在上海的"青年宫"，就是现在的"大世界"，在20年代便已闻名的上海娱乐场所闲逛，来到二楼的一个大厅，看见那里放着许多古怪的机器。我走近其中的一台，看见宽大的彩色屏幕上，一艘飞船正同飞碟激战。我看见一个青年正左手摇操纵杆，右手按键钮，屏幕上那飞船便在他的操纵下来回闪避子弹，并向飞碟开火。那飞碟还会降下宇宙人从背后袭击飞船。战斗中伴随着嗖嗖的激光声和轰轰的爆炸声，我当时惊呆了：天哪，这跟我想象中的场面一模一样！别人告诉我，这种神奇的机器就叫"电子游戏机"，国外最新的高科技娱乐。

阿非：哦？看来张弦你也是在街机厅中开始游戏初体验的？

张弦：是啊。青年宫电子游戏厅大概是中国的第一家电子游戏厅，那里的机器可能也是中国第一批电子游戏机。那里有30余台机器，大都是日本70年代末生产的基版，游戏节目有：《银河帝国之逆袭》、《大进击》、《坦克大战》、《太空侵略者》、《凤凰》等等，清一色的射击游戏，而是几乎都是幻想中的宇宙大战场面，看得我眼花缭乱，心里直痒痒。亲手试了试，才知道玩起来很有难度，左右手总是没法协调配合，第一次上手没过一分钟就被干掉了。不过这更激起了我的兴趣，我认定这是世界上最好玩的东西。我从此跟电子游戏结下了不解之缘，加入了中国第一批电子游戏玩家的行列。漫长的游戏生涯便由此开始。这缘分一结就是二十多年。到了1982年年初，电子游戏开始在各区文化馆广泛出现，成为最吸引青少年的娱乐项目。我记得当时报纸上还作为"新生事物"宣传过。那年春节，我家附近的文化馆新开设了电子游戏室，一共三台机器：《凤凰》、《空间怪物》、《三级火箭》，每币1.5角。《凤凰》是操纵X翼战机同各种机器鸟战斗，并能按"光圈"防护自己；《空间怪物》是《凤凰》的二代，没有光圈防护功能，最后一关降落机场时还要从众多停泊飞机中穿过，碰到了就炸毁；《三级火箭》很有创意，除了攻击异型生物，三架不同形状的战机需对接成大飞机，对接失败则战机炸毁。我上手练的就是《凤凰》，也许是飞鸟多变的攻击方式和自机能用光圈防护的原因让我感觉很爽吧。每天放学后我便泡在游戏房苦练。当时大家都不会玩，每打过一小关都觉得很新鲜，最后老是被关底那个大飞碟（我们叫它"皇宫"）干掉，大家还在讨论怎么消灭它。我回家想了半天，想出一招，第二天就去试，结果居然成功了！现在看来其实再简单不过，只是把BOSS下端的防护层打穿，再把传送带打穿，当缺口正好移到BOSS下面的时候，一炮穿进去把它轰掉就大功告成了。

阿非：你说的游戏我都没听说过呢。

张弦：那些都是非常老的游戏了，可是在当时大家都是第一次见识电子游戏，这简直就是一个天大的发现。当我第一次终于成功炸毁"皇宫"的时候，看着旁边人羡慕的眼光，这才体会到什么叫"成就感"。后来我还发现了所谓"20万"秘技，也就是一炮击中5只飞鸟，使分数突然变为20多万的办法。不过现在看来，这显然是程序的一个BUG，因为20万出现后，经常会导致死机或自动复位。

早期的游戏是没有结尾的，只要玩家不死，就可以周而复始一直打下去。而1角5分一个一硬币的价格，对当时的孩子来说还是不算便宜的。所以，在当时除了打出一个能保持一天的最高记录外，能够一直占住机台而不下来是玩家们竭力追求的目标，如果1角5分能够玩一天，那不就是"超值享受"了？经济状况往往是逼着你把水平练出来的最好办法，没过1个月，我玩"凤凰"，扔一个币就至少要在机台上呆一个多小时。（笑）细想起来，喜欢游戏，可能是因为它正好满足了我当时渴望幻想、渴望对抗、渴望做英雄的躁动的心吧。其实几乎所有孩子都一样。这以后，随着年龄增长，我上大学、进入影视界有了自己的事业，但是对电子游戏的兴趣却一直未减。在这20多年里，我开始逐渐接触到历代家用型游戏机：液晶掌机、雅达利4位机、任天堂8位机、世嘉16位机、世嘉16位光盘机、超级任天堂、3DO、世嘉土星、索尼PS、世嘉DREAMCAST、索尼PS2、任天堂GBA、任天堂GAME CUBE，一直到微软的XBOX。算起来，到今年2002年，我玩电子游戏已有整整21年。早年泡街机厅的这段经历，使我至今仍偏好射击、动作、格斗这类强对抗、高刺激的游戏类型。

阿非：雪鹰姐喜欢玩什么类型的游戏啊？

雪鹰：自己也算是玩得比较早的，从最初代的《STREET FIGHTER》（街霸）开始。之后在SFC、MD上出的几款续作、外传也都有买，而且当时亦算比较投入的。《饿狼传说》刚出的时候，很多人都不太习惯其系统，那时我的朋友圈中我是第一个通关并利用圈内圈外模式把朋友们都打得落花流水。不过我玩对战游戏终究是没什么细胞，那些复杂的特殊技能一概用不出，连升龙拳也不会用。在《街霸2》时还能用普通的拳打脚踢击败不少朋友，但随着对战GAME的发展，越加讲究出招的技巧时，我就完全跟不上了，最后自然放弃了玩对战GAME。在次世代机种上的对战GAME中，只有DC上的《灵魂能力》玩了一段时间。和老哥一起很努力地去收集所有的图片、打出所有隐藏的东西。想来也是因为这款游戏相对搓招比较简单的缘故吧？3D又很漂亮，又有SEGFRIED那样的帅哥（笑）。但是如果和别人对战的话，基本还是会输（笑）。

阿非：那雪鹰姐最喜欢的是什么游戏类型呢？

雪鹰：游戏里我最喜欢的类型自然非RPG莫属。我玩的第一个RPG是MD上的《光明与黑暗》，光明系列的第一弹。即便从现在看来，该作的迷宫依然非常出色。没有什么广阔的世界地图，所有的冒险就发生在一个迷宫里，但却有着无穷的乐趣。最初只能走一部分的区域，随着冒险的深入、获得关键的情报或取得重要的道具，迷宫亦逐渐变得越来越广泛、深邃。有旋转的房间、会变形的墙壁、地板陷阱、盘旋的楼梯……每走到一片新的区域都会心跳不已，当时还很认真地一笔一划地把地图画下来。说到迷宫机关，另有一款超经典作品，那就是CLIMAX的《LANDSTRALKER》（皇帝的财宝）。这款MD上的作品相信已捕获了不少人的心，至今它依然是ARPG里的经典之作，无人能超越。迷宫中机关陷阱的作用发挥得淋漓尽致，把广大玩家整得心甘情愿地一次又一次尝试那艰难的跳跃，一次失误就落到迷宫最低层。之后虽然有从CLIMAX跳槽的员工在PS上制作了类似的作品《阿兰多拉》，但个人觉得始终缺少了什么……趣味性还不如CLIMAX在SS上的《DARK SAVIER》。不知是主机的缘故抑或有点难度的缘故，《DARK SAVIER》在国内玩家群中并不很出名，但我个人却觉得这是款非常值得一玩的作品，特别是如果你是ARPG FANS的话，那么绝对要玩一下！比起《阿兰多拉》，《DARK SAVIER》倒更称得上是《皇帝的财宝》的后续作品，虽然人设不再是玉木美孝，但代表游戏灵魂的策划依然是内藤宽。从画面来看是锯齿满屏的FULL 3D，但在迷宫机关、剧情安排上充满了挑战性和趣味性。开场序章里不同时段到达船长室会引出不同的分歧路线，最后的结局所获得的谜题答案亦会完全不同。迷宫机关更是秉承了

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《皇帝的财宝》的优点，并因机能的强化延伸出不少难度颇高的机关，同时存在着丰富多样的谜题。最完美结局的限制时间内通过4个迷宫，其机关设计堪称经典！整个游戏令人始终处于神经紧张、高度集中的状态，考验着玩家的智慧、技巧、精神与体力。不过此类游戏只能在空闲时候玩玩，如果是经过了一天工作的劳累后，我倒是情愿去玩一些不用动脑子、有着绚丽画面的游戏。这或许也是现在游戏发展越来越注重视觉效果的缘故吧？人们的生活节奏越来越快，想要的是能够放松一下、能带来美好梦幻的游戏，而非被游戏整。要说RPG名作备出的时代，当然是非SFC莫属。我买SFC比较晚，是先有MD再买SFC的。喜欢的RPG大多是SQUARE的作品：《圣剑传说3》、《ROMANCING SAGA3》、《FINAL FANTASY VI》、《时空之轮》、《鲁多拉的秘宝》等等，还有MD上的《PHANTASY STAR》等。其中最喜欢的莫过于《圣剑传说3》，有一个很大的因素在于《圣剑3》是可以双人玩的。这恐怕是前无古人后无来者的设定，对于象我这样有兄弟姐妹的家庭来说是非常贴心的设计，RPG不再是一个人闷头苦战，变成了可以两人有说有笑的快乐旅程。除了RPG外，我喜欢的另一大类型则是SLG，正确的说应该是SRPG吧！最初的诱惑当然是来自于《LANGRISSER》(《梦幻模拟战》)系列啦！

阿非：我听说雪鹰姐对《LANGRISSER》非常痴迷，能说一下吗？

雪鹰：我最初是玩MD上的《梦2》，然后再玩《梦1》，之后每代包括SS、PS上1、2的合集全都一一玩过，《梦幻模拟战2》不管是MD、SFC、SS还是PS版都玩了，恐怕是我玩过次数最多的游戏。光SFC和SS版就各玩过不下二十多遍，可以说近乎痴狂。因为《梦战》而喜欢上漆原智志，搜集了他所有的画集和漫画，尽管很多都是男性向成分的，但依然觉得漆原笔下的男性角色很酷。那是完全有别于少女漫画中柔弱的帅哥，带着男子汉阳刚气概的酷劲。《梦2》里的青龙骑士团长利昂至今依然是我玩过的游戏中最喜爱的角色，相信有不少男性玩家也很喜欢这个角色吧？大多玩过《梦2》的人对于第一战中利昂的出场有着深刻的印象，那亦是当时非常少见的剧情安排。游戏一开场就有BOSS级的敌方大将出现，只见利昂单枪匹马所过之处我方NPC皆一一倒下，第一次玩时见到此情景所带来的那种震撼力不是能用语言所形容的。玩家基本上只能抓紧时间打小兵、救了女主角后仓皇逃窜。之后等级高了、能够选关了，便非常喜欢选择第一关去虐待利昂，就为了发泄一下最初的积怨(笑)。说到选关这也是《梦战》的一大特色，甚至有人说没有选关就不叫《梦战》了。历代《梦战》都有选关、隐藏商店、隐藏版图存在，而且大多数都有MASIYA的名作“兄贵”存在(爆笑)。《梦2》是大家公认的该系列中最完美、最经典的作品，后面似乎就一代不如一代了，个人认为亦是如此。不过我觉得《梦3》的剧情也相当不错，但却毁在其系统上。至于4、5代，那时的制作小组已经单独成立公司CAREER，萌生脱离MASIYA的意念，或许心思多半没有放在制作上吧！《梦5》标志着这一优秀系列的完结，最终CAREER离开了MASIYA投靠了ATLUS。失去了《梦战》原班人马后，MASIYA想沿用《LANGRISSER》的名气所制作的《LANGRISSER MILLENNIUM》实在无法令人恭维，介错的人设与漆原的相比显得苍白了许多，没有了夜刀风魔的策划与剧本，《LANGRISSER》不再是《LANGRISSER》。至于投靠了ATLUS的CAREER，制作了全新的系列《GROW LANSER》(又名《光明骑士》或《梦幻骑士》)。或许对于国内大多数玩家来说，这个系列并不熟悉，事实上与《LANGRISSER》相比，《GROW LANSER》始终缺少了一股震撼力。不过凡事总有从不成熟走向成熟，第一代的《GROW LANSER》有着不输于梦3的剧本，但和梦3一样失败于不完善的系统上。不过我却很喜欢《GROW LANSER》建立的RMC(真实时间战略)系统，这是将梦战的战略糅合入RPG中。战斗不再是枯燥无味，攻击一定要接近敌人才能攻击、魔法一定要咏唱咒文方能使用、每一场战斗的条件不是固定的，战局总是随时有着变化。到了2代，《GROW LANSER》又加入了类似《FF VII》里魔石镶嵌在武器上的RING WEAPONS SYSTEM，并把RMC进一步地完善。可惜的是取消了进入城市与迷宫，变成了在地图上枯燥地行走，剧情也缩短了许多。3代可以说是吸收了前2代的优点、改善了缺点，确立了《GROW LANSER》整个系统的作品。有趣的是《梦战》的特点选关被《GROW LANSER》变相地继承下来，从2代开始设立了通关一次后所有道具可以保留并重新开始，3代更是加入了达成特定条件可以召唤2代的人物记录。以后的《GROW LANSER》会更成熟吧？但无论是《LANGRISSER》还是《GROW LANSER》，再也没能找到比《梦2》的人物更具有人格魅力的作品了。

阿非：那雪鹰姐除了《梦战》外还喜欢什么呢？

雪鹰：除了梦战外，《SHINING FORCE》和《超级机器人大战》系列也是我所喜爱的SLG。记得最早玩《SHINING FORCE》一代的时候，还没学日语，有个地方卡了好长时间无法继续下去，后来总算查清了原因——必须持有通过某地方的重要道具，而这道具因为主角身上带满了4个道具无法拿到手！(笑)真是令人厥倒的失误，也是这个原因导致之后我决定自学日语。MD上的1、2以及MEGA CD上《SHINING FORCE》外传，我都有买正版。其中1代是费了很大的力气托人从香港淘来的，遗憾的是之后却因为借给朋友被弄丢了。隔了好多年，SEGA总算在SS上陆续推出了《SHINING AND THE DARKNESS》的续作《SHINING THE HOLYARK》以及《SHINING FORCE3》。我特喜欢《SHINING FORCE3》的剧本安排，由3位主角的不同视点经历不同的旅程，但又有着千丝万缕的关系。事实上这个系统在SFC的《鲁多拉的秘宝》上也有过，那亦是我非常喜欢的作品。遗憾的是“《SHINING》系列”在DC上并没有延续下去，现在总算在GBA上有了续作。至于“《SRW》系列”，老实说从外人的眼光来看这是个很奇怪的系列，剧情虽然很长，但每代都有不少雷同、甚至是不断地重复着某些剧情，论画面也大多是2D的画片式动画，甚至出招时连手都不动就瞬间光剑在手。但就这样的作品，不管哪一代都大受好评，销售业绩亦不俗。其实想来也很简单，《SRW》永远有着固定的FANS，就是象我这样的机器人动画片爱好者。将大量广受好评、历史悠久、人气极高的人驾驶机器人的动画片糅合在一起，造就了《SRW》，也从其诞生的一刻起决定了这个系列将永远不缺拥戴者。当然，除了动画片的因素外，《SRW》游戏本身的优点和吸引人的地方就在于“难度”与“策略”。记得以前玩第四次之类，每每都是要一格格地计算步数，走到哪里是在敌方射程之外，敌人可以走几步才能打到我方……但是，同样的战棋类游戏，如果《SRW》不是集合了这么多知名动画片的话，相信不会象现在这么成功，这就和日本的国民RPG《DRAGON QUEST》(《勇者斗恶龙》)的道理一样。至少我个人每次玩《SRW》，看到自己喜爱的动画片中人物及机体出场、耳边响起熟悉的音乐时，就会觉得热血沸腾！(笑)

乌龙：怎么偏执狂没来？

阿非：大概是被女朋友抓着不放吧！(众人大笑)对了，乌龙你现在也是电玩界很有名的评论家了，听说你不久前结婚了。

乌龙：是的。

阿非：真是幸福啊！你能说说你的经历么？

乌龙：其实电子游戏的历史本不算长，我玩游戏的历史更加不长。不过，电子游戏已经经历过几代的发展，每一个好游戏的诞生、每一种新类型的出现、每一次机能的进步，都在不时地给人惊喜。身为一个玩家，能够亲身经历过这些愉快的体验，自然免不了大呼畅快过瘾。而我恰恰是从雅达利一路看过来，直到目前最新的XBOX。我的朋友James曾经感慨地说过：“我们陪着游戏长大，算是很幸福的玩家”我是深有同感的。

阿非：你说的“一路看过来”是什么意思？

乌龙：之所以说“一路看过来”而不是“一路玩过来”那是因为没钱，“看”的时候远比“玩”的时候多。记不清是高中年代还是更前，大街上就已经开始在流行雅达利了，画面和游戏目的都极其简单，也就是“打飞机”和“潜艇救人”，但第一次看到居然可以控制电视里的飞机移动，嘴巴都合不上了，当时从内心底里感受到了科技的利害之处，只怕现在XBOX的诞生都不能让我有这么深刻的感受。因为没多少零花钱，所以每玩一次收费两毛钱的雅达利，对我来说太奢侈了，每次省吃俭用去玩一次两次都像犯罪似的，感觉自己无比堕落。在国内，雅达利的热潮还没过，任天堂红白机紧接着又来了，比起雅达利，FC游戏的画面更加漂亮、种类更多、更好玩，在这种情况下，当年的我想不堕落也不太可能了。当年和我同时被电子游戏这个魅力无穷的世界所吸引住的同龄人，现在应该还和我一样喜欢游戏吧。

阿非：原来是这样，那后来你买了自己的游戏机没？

乌龙：我有两个弟弟，当时和我一样爱上了游戏。三兄弟在一起时曾经有过这样一个假设：“如果我们有一台游戏机，但这时电视上有好看的节目，应该选择什么？”三兄弟都选择了玩游戏，可见我们当时的痴心。若是现在当然是选择看电视了，游戏随时可以玩，但电视节目错过就没有了。二弟比较有办法，找朋友借了一台FC，带一个《坦克大战》的游戏，那天我和三弟还特地跑到楼下去等他回来，幸福地等待，当看到他果然提着FC回来的时候，兴奋得像过节一般，可惜当天老爸心情不好，怎么都不让我们接电视玩，于是这台FC辛辛苦苦地借回来，没有玩上，第二天就还回去了，我们只能看看主机和

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏的包装过过干瘾，现在想起来，还是感觉很失望。我家不是富有的家庭，电子游戏对于那时候的三兄弟来说，根本就是高不可攀。后来幸运的事发生了，我的伯父知道我们三兄弟都爱极了电子游戏，终于在一个春节期间大发善心买了一台FC和一张合卡送给我们。当时这样一套要七八百块钱，可不是什么小数目。这下三兄弟总算正式成为"有机"一族，当时的开心不用多说。

阿非：那时候能玩上游戏还真不简单啊……那后来呢？

乌龙：在没有游戏机之前希望能拥有一台游戏机，即使只有一个游戏玩也心满意足。等到真正有了游戏机，再把上面的游戏都玩腻了，就开始不知足了，想玩新的游戏，可是当时的一张FC卡带都在一百来块以上，对于三兄弟来说是天文数字，可望而不可及。既然买不起新游戏，有时心痒痒的，还不得不放下家里的游戏机不玩，去游戏机室花钱租上一两个小时的机，因为那边的选择多一些。这种举动虽然有点好笑，但也正是在游戏机室，才又见识到了一台新出的主机——世嘉的黑色16位机MD。画面更好，音乐更动听，而且，最最关键的是上面有一个叫做《三国志列传》的"文字游戏"。说起来，游戏玩了这么长时间，来来去去都是动作游戏，第一次看到可以通过下指令玩的策略游戏，还可以指挥刘关张、赵云等三国明星，大开眼界，崇拜不已。从此我就喜欢上了这种当时称为"文字游戏"的新类型游戏，通过它，我看到了一个崭新的电子游戏世界。后来发现FC上也有很多"文字游戏"，心中更加渴望能够买到手。幸好这时候我也上了大学，每个月有固定的生活费，只要节省一点，一学期下来就可以凑够钱买一到两个游戏，这种情况自然比中学时代好多了。那段日子我买了很多FC上的"文字游戏"，包括《三国志 中原的霸者》、《封神榜》、《诸葛孔明传》、《第二次机器人大战》、《FF1、2》等等至今都还觉得很不错的经典游戏。大学时代因为宿舍里没有电视，所以FC游戏还是只能等放了寒暑假再回家玩。看看现在的大学宿舍里，别说电视了，有数台电脑联网玩游戏也是平常，真是幸福。每一学期的期末考完，我总是带着新买的游戏回家，那时候在路上的感觉美滋滋的，只想马上飞回家去。

阿非：那时电脑游戏也应该开始在国内发展了，乌龙你玩PCGAME么？

乌龙：那是当然。当时正是电脑刚刚开始在国内普及的时候，所以电脑游戏自然也跟着出现。当时最流行的电脑游戏是光荣的《三国志Ⅳ》、《太阁立志传》和《大航海时代Ⅱ》三剑客，其中以《三国志Ⅳ》为首，说百玩不厌一点都不夸张。隔壁宿舍凑钱买了台386，有入股的人轮流上机，只见他们天天都玩《三国志4》，看得我直羡慕。后来在学校某个教师宿舍找到了有个类似现在的网吧一样的地方，就和一个死党一起去玩，每小时三块钱，两人各选一个君主开始游戏，往往周六日就这样过去了。直到大四的时候，系里的机房终于向我们开放，都是486，相当不错，于是我们天天去上机，假装写程序，其实是玩《三国志4》。虽然大学时代还玩了《大富翁2》等电脑游戏.《仙剑奇侠传》这个游戏当时觉得还不错，没想到现在被捧成中文武侠RPG的巅峰，但还是《三国志4》给我留下的印象最为深刻，毕竟这个游戏可算是陪伴我度过1/2个大学时代。到了今天，当我看到GBA上出的《三国志》正是由《三国志Ⅳ》移植的时候，心中一股暖意升起，暗想：假如当我读大学的时候有这个玩意就好了……就这样直到大学毕业，算起来已有7年的游戏生涯，不过这7年里只拥有过一台FC和十来张卡带，那时最大的梦想是能拥有更多的主机和更多的游戏。

阿非：大学毕业后你就工作了吧。

乌龙：是的。参加工作以后，有了自己的收入，终于可以用自己的钱去买游戏机和游戏。这时我就像是为了满足学生时代的心愿似的，花了很多钱在游戏上面，先后买了MD、SFC、SS、PS、N64、DC、NGC等主机，当然还有电脑，并且先后升级过很多次。（笑）买MD就是为了小时候十分向往的全中文"文字游戏"《三国志列传 乱世群英》，现在的玩家可能无法理解我在游戏机室第一次看到它的时候有多大的震撼，当时心想如果这样的游戏能在家里玩到该有多幸福，虽然后来也买了FC上的《三国志 中原的霸者》，但因为是全日文的，而且画面也差一些，所以对《三国志列传-乱世群英》的渴望还是丝毫不减，发誓一有钱就买台MD——其实真正买了之后才发现《三国志列传 乱世群英》不如《三国志 中原的霸者》好玩。买SFC的理由很简单：游戏多，而且"文字游戏"也多。我毫不犹豫，一口气买下了SFC和磁碟机、光碟机全套配置，花了3千块钱，四张SFC游戏光盘里有几千个游戏，恨不得一个一个试一遍，但最后有心无力。第一个用心玩的游戏是SQUARE的《超时空之钥》，本人一直玩惯FC的RPG的，突然看到SFC上的RPG已经进化到这种地步，无论画面、音乐、系统、故事都是上上之作，不由惊为天人。打通《超时空之钥》之后更不停手，紧接着开始玩《FF Ⅵ》，感觉更好，无比投入，打到最后一个迷宫时已经深夜了，根本舍不得停手，通宵将它通关，这是我第一次通宵玩游戏，以后也没再试过几次通宵。

阿非：是啊！我那时候也是玩《FF Ⅵ》连续通宵了好几天。进入次时代后乌龙又买了好多游戏吧。

乌龙：当然！买SS全是被次世代机的画面所吸引。当时PS的《FF Ⅶ》已经推出，但SS上也不缺好游戏，我也曾为买SS还是PS犹豫了一下，想来想去，最后终于下了决定，买PS！可是后来事情又有变化：那天兴冲冲地跑到游戏店去，那个店主居然跟我说PS的质量不太好，理由是SONY第一次做游戏机，猛推荐我买SS，我耳根软，听从了他的建议，于是买了一台SS回家。回家后第一个玩的游戏是射击游戏《首领蜂》，画面太花哨华丽了，从来没在16位机见过这样的画面，感动得说不出话。本来买了SS后就很希望SQUARE能把《FF Ⅶ》移植到SS来，可是随着形势的发展，这种希望越来越不可能实现，所以终于又买了一台PS，实在是抵挡不了《FF Ⅶ》的诱惑呀。买PS是买得太对了，除了《FF Ⅶ》外，PS还有多得数不过来的好游戏，而且还在不停地出，一直到现在，确实是一台非常有价值的主机。

阿非：听说你是任天堂的FANS，那SFC的后续机种N64你买了么？

乌龙：本来对N64很看不上眼的，N64游戏少，价格贵，当时的最大作《马里奥64》又无法吸引我，再加上又受到舆论的影响，对任天堂也是嗤之以鼻，心想任天堂死了最好，自然更加不会去买N64。没想到后来在网上看到了N64的新作《塞尔达64》的游戏动画，太流畅了，太漂亮了，突然激发了我对N64的兴趣，整天上网下载N64的游戏图片和动画，越来越深陷其中。《塞尔达64》正式发卖后，我正式购入N64，《塞尔达64》也成为我购买的第一款正版游戏软件，花了450元，比起SS、PS的盗版光盘来说是贵了很多，但是当时我感觉很值。从此，我成了任天堂的FANS，这也是人算不如天算。

阿非：那么最近几年的DC和PS2、NGC、XBOX呢？

乌龙：DC刚出来的时候很贵，我是一点购买的欲望都没有。而且当时也想到了一点，那就是PS和N64的后续机都还没出，也不急着买一台前景不明的主机。只是后来DC的主机价格降了下来，盗版碟也出了，才激发了我购买的欲望（真不好意思）。此外，DC的《疯狂的士》和《死亡之屋2》都很有特色，在街机玩到的时候就已经感受到了这两个游戏的魅力，非常为之心动，这也是我买DC的最大原因。现在PS2、NGC、XBOX三台新世代的主机都已经出来了，机能方面不相伯仲，软件方面则以PS2占优。但我却先买了NGC，因为对我来说，受过N64的洗礼之后，已经被任天堂的游戏所折服，NGC上已出和将出的任天堂游戏对我吸引力实在太大，当然是非买不可。虽然N64在日本的情况不如PS，但它带给了我很多的快乐，NGC想必也不会令我失望。PS2虽好，XBOX虽强，但以软件而言，还是感觉任天堂的游戏风格更适合自己。以目前情况来看，PS2是新世代主机的主流，对我这个游戏爱好者来说当然也是会买的，只是早晚的问题。

阿非：啊！差点忘了说掌机，乌龙你买了没？

乌龙：我买过一个黑白GB和最新的GBA——我用一台黑白GB玩《口袋妖怪-黄》直到GBA的正式发售。2001年3月21日，GBA首发当天购入。GBA现在的游戏就能让我玩得不亦乐乎，再想想未来的《口袋妖怪GBA》、《塞尔达GBA》等大作，心中充满期待。

阿非：乌龙的这些话让我听了很感动啊！在当时一个玩家想玩游戏真的是很困难。梵天有没有这样的经历啊？

梵天：也有的，但要比前辈们好多了。家里为了让我学习给我买了一个学习机，不过我很久以后才发现学习机可以当FC来用。（笑）作为一个学生，我总不好意思厚着脸皮问老爸老妈要一台SS吧，而且当时那个东西是天价，也许是我对SS的强烈盼望感动了上苍，不久以后就真的拿到了一台，是老爸一位旅日归来的朋友送的，我激动地都有一点口齿不清了表示感谢，那位叔叔后来傻了眼，没想到会给一个女孩子买了一台SS。（大笑）有家用机了，能接触到的游戏也就多了起来，成为一个爱打游戏的女生，应该是从有了SS开始的的吧，从那以后很多同学来我家玩，我爸妈都说家里快成游戏室了，还开玩笑地说要给他们按小时计费。

阿非：真有趣呢！对了栾东先生怎么不说话呢？

栾东：刚才大家说的太有意思了，我一直在听，而且你也没问我啊。（众人爆笑）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

阿非：呵呵……真对不起。那栾东你是从什么时候开始玩游戏的？

栾东：我接触电子游戏其实比较晚，大概是1991年最早玩到FC版本的《中国象棋》（笑）。当然了，从1987年我就向往着拥有一台FC了。后来念初中的时候还是央求父亲给我买了一台"小霸王学习机"，随机器附带了一盘《玛莉医生》的卡带，我说服父亲的理由是为了学习简单BASIC编程。对于FC，我印象最深刻的还是一盘花80元买到的带有好多BUG的盗版卡带《5人街霸》。我用警察的"下＋腿"就可以打败所有的高手（笑），真的非常过瘾，后来他们都不跟我玩了。那年春节的压岁钱被我花掉买了一盘五合一，我记得很清楚，有《九人街霸》、《赤色要塞》、《脱狱2》，《三目童子》和带船的《90坦克》。我玩《9人街霸》用野人也很厉害，当时有一个同学叫荀程万里，名字很气派，也是地区的顶尖高手，我拜他为师学的。

阿非：那我想问一下，你认为玩游戏对你以前的学习是一种动力还是影响？

栾东：这个问题，对于我个人而言，当年的确是影响大于动力。尤其是1996年，我在同学家里借到了FC版本的《封神榜》和《重装机兵》，真是玩得天昏地暗，整天想着到哪里去挖一辆坦克（笑），功课差得要命。后来在地理课上写攻略，没少挨老师掐，教地理的曲老师掐人真是痛极了，不知道如果今天她看到老学生的抱怨会不会苦笑呢。

阿非：那时候的老师还掐人啊？

栾东：是的，不过是很久以前的事了。那时我的家庭也不富裕，97年开始流行PS的时候我只能和同学们到游戏机厅里面去玩，有一次因为覆盖了人家《异度装甲》的记录给两个中年人一顿好揍（笑）。其实PS这类家用机应该是明令禁止用于经营性质的商业用途的，只是我们山高皇帝远，索尼也管不到。那个时候我就想，游戏机厅的管理真的太差了，上面好像都不怎么管，谁也不把游戏经营行业当正经事对待。当年云阳的街机厅里实在糟杂得很，要我描述一下的话，白天的太阳光从破烂门板的缝隙里面射进来，打在泥土地上面和街机的木质框架上面，让你看清楚香烟一点一点飘散，大家都拼命地砸着按键，嘴里呼天喊地。如果第二天不考试的话，放了学从教室出来，你会有一种轻松的感觉；打完游戏从街机厅出来，也会有同样的感觉。不知道从哪一天起，大家都达成了一个共识，"那种地方"就应该是"那样子"的。

好像国人历来认定电子游戏是不登大雅之堂的事情，比较深沉的娱乐项目则受到传统国人的推崇，比如棋类。没有具体目的的娱乐更属于不被广大家长允许的偏差行为，他们认为闲下来的时光也要用在读书学习上才好，或者玩一些据称可以"开发智力"的游戏——中国的孩子们为接受高等教育所参与的竞争太激烈了，早些时候的游戏必须扣上"寓教于乐"的帽子才能让家长敢于尝试。这是游戏业的悲哀。这么多年的游戏生涯，我并没有发现哪部游戏真的能开发智力，玩就是玩，学就是学，比如大学量子物理的课本是需要潜心研究才能读得清楚，很难想象在放松游戏的心态下会学好这门课。有一回在网吧里，我听到两个游戏迷吵架。一个说"都什么年代了，你还吹嘘《百剑》的战术，真正很聪明的话为什么不跟我们玩《星际争霸》？"另一个回答"《星际》又怎么样？你要显示你的高智商就去做高等数学啊！你玩什么游戏啊"……1999年我才买到自己的PS，虽然那时候PS2都已经公布了（笑）。其实1999年和2000年PS还是大作不断，史克威尔的《放浪冒险谭》（《VAGRANT STORY》）是我最下功夫研究的游戏之一，到现在我仍然非常喜爱这部作品。就是从PS的时代起，我父亲也在我的怂恿下玩起游戏来，现在他可比我厉害多了，但也因此经常耽误上班。他最早看到的游戏是我极力推荐的《最终幻想Ⅶ》，让他投入最多精力的则是《星海传说》。从那时候父亲就不再反对我要投身于游戏业发展的愿望。来北京读书之后，由于希望从事游戏开发这个行业，我对电子游戏更多的是欣赏和学习，对游戏本身的感情像是一种过滤掉狂热的纯净的热爱，也就很少耽误到学习了。我觉得作为"玩家（PLAYER）"是很累的，但是如果你以游戏的态度去看待游戏，便是一件很轻松的事情。所以我现在玩格斗游戏已经不厉害了（笑）。个人认为，能够让人感到轻松和愉快，才是游戏的本意。也许我现在变懒了吧，虽然拥有PS2，到现在也只通关了三个游戏：《最终幻想10》、《ICO》和《合金装备2 自由之子》。

阿非：梵天你现在还在大学读书，你的父母是怎么看待你玩游戏的？你认为玩游戏会不会对自己的学习造成影响？

梵天：像很多的学生玩家一样，身为学生却疯狂热爱游戏，通常情况下父母对于这种不正当的爱好是会施加压力的。因为家长总认为游戏会影响学习，因而是不会支持我们玩的。所以说，支持游戏事业的家长不多。我老爸老妈很普通，在刚开始的时候我爸就很反对我打游戏，我妈没有明确给出反对的意见，但对我经常搞得一地电线的行为表示不满。最初他们都不了解游戏的，后来经过多方交涉，我试着让我爸也参与到游戏中来。就是我玩的时候也让他一起加入，虽然老爸的水平有够臭，经常CONTINUE无数次，但他也承认游戏画面很好，娱乐性也很高。再后来他就真的玩出劲了，还边玩边说"我们那个时候……"。（笑）老爸玩的还真像那么一回事，从此以后一发而不可收拾。现在，他们在一定条件下都不会反对我玩游戏，而且还经常参与其中，自得其乐。我爸很喜欢玩《WINNER ELEVEN》，但就是赢不了球。不过GT的水平还真不是盖的，开的很好。同时《莎木》也是靠他打完的，我没有那么好的耐性。FTG他就次了一点，打不过还耍赖。数天前他还说MGS2很好，小岛拍电影的话绝对比斯皮尔伯格强。现在回家一定会被K了，在这里揭了他那么多的老底。（众人大笑）我妈虽不直接参与游戏，但她喜欢看，而且是满怀热情地看。看到精彩处还不忘出谋划策，不过经常被判定为无效……任何人都很难相信我的家长会支持我玩游戏的，我想可能是我们之间的沟通比较多吧，外加上本人使了一点小手段，所以在家长这一关玩游戏没有受到制约，若他们一直反对的话，我是不会成为一个玩游戏的女生的。对于学习这方面来说，在多年的游戏生涯中我的职业一直是学生，所以从学生的角度来看学习还是要放在第一位的。大多数家长对游戏存在反感的最大原因就是游戏会影响学习，怕我们玩物丧志吧，而且现在不少游戏也存在着一些暴力因素。但个人认为，游戏本身不会产生什么巨大的影响，因为这只是一个外因而已，最关键的还是在于自己的态度吧。游戏会影响学习，这点我承认，因为本人就曾经受到过惨痛的教训。中考的时候玩的比较疯，差不多是不思学业。上课不想听，回家就知道完。后来考试大劫，成绩公布后就"壮烈了"。（笑）离重点高中的录取线还有100分的误差，当时觉得自己死定了。随后就被接到通知的家长狠狠地批了一顿。没办法，要怪也只能怪自己太不用心。本来想买分去重点高中，但怕差距太大，会跟不上，所以我选择了去普通高中学习。进入高中后，家长哟我约法三章，其一就是"可以玩，但必须保证成绩在年级前十名"难度很大，不过为了玩游戏我决定拼了命也要上。当时的形势只能用四面楚歌来形容了。从那以后，我每天在教室里好好听课，发现老师上的课也蛮有意思的，特别是历史。日本战国史和维新史我能倒背如流，因为玩了一些《太阁立志》的游戏。有的时候我也会搞一些飞机，一般原因都是由于晚上打游戏太久，结果白天上课处于半休眠状态，随后遭到せんせい（日"先生"，老师的意思）的粉笔攻击。有个老师丢粉笔的水准极高，绝对可以打到我周围的人。（爆笑）偶尔我也会进办公室写检查，再一些别的八卦事件就要说上课时想着游戏而走神，然后被提问"和法国大革命同年发生的还有什么事"，我那时只记得《天草降临》的时间，接着就自信满满地回答："天草降临！"全班都在笑，老师也被气坏了。由此看来，游戏对我的学习还是有一些负面影响的。同时，我想游戏对我的学习还是有一点促进作用的。上次看了那篇关于游戏超级玩法的文章感触颇深，我把游戏作为学习的动力，这算是比较高级的游戏精神境界了。（笑）有了那种想法，学起来也比较有干劲，收到的效果也不错。在念高中的时候为了玩游戏就拼命学，考试好的话就奖励自己玩几把，否则就封机N天。高二会考时为了让家长给我买一台PS，提出了5门全考A的伟大设想。在进行了地狱般的会考特训后我会考全为A，家长也没有食言。事实上那段时间非常累，早上7:00到晚上9:30都在学校里复习、学习、做考卷，大家都以为我疯了。下晚自习后就快点回家，然后打机至凌晨。（笑）当时自己都觉得有一点人格分裂了。一次开家长会多方首脑聚头，老班称我为刻苦学习乐于上进的典范！家长告我一回家从来不看书就知道玩，不过老班他老人家最终还是相信自己的眼睛是雪亮的。（众人大笑）现在我进了一所不错的大学，学校是理工类的，已经大三了，生活很轻松，只是周围玩游戏的人很少。大学的日子不错，白天上完为数不多的几节课然后自习，晚上则是自习，可以在宿舍里玩玩游戏。因为是大学生了，所以在游戏上的投资主要靠自己打工，要自力更生。大一暑假的时候为了买DC，我花了近两个月的时间打工，兼了4份职：家教、促销、给网吧装机，还有学校的社会实践，整天在外跑，完全成了一个工作狂。我爱游戏，而且很认真地玩游戏，曾说"可以不上十节课，不能十天没游戏"，以现在的观点来分析，学习和游戏都是生活的一部分，二者都很重要。学习就是迷你游戏的延续，游戏就是开发大脑。我像许多的玩家一样，为游戏付出过很多努力。比如说为了看懂游戏就拼命学日语，然后考级。然后我再学，然后我再考级……写着写着忽然想起罗严塔尔那小子了，好羡慕呀，我也想去日本啊。以后有机会的话我还是会去日本看看的。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

阿非：哇！梵天同学一口气说了那么多，看来现在的大学生口才都很好。你的观点也非常有意思，让父母和你一起融入到游戏的乐趣中来，这样就不会有压力了。在学习好的情况下才能玩游戏真是一举两得的好办法啊！

梵天：哪里哪里，慕大哥太夸奖了。

阿非：张弦大哥对游戏与学习、工作的看法是怎么样的？

张弦：首先我想说清楚一点——游戏就是游戏，它既不是什么“害人”的洪水猛兽，也不是承载什么“教育意义”的东西。游戏属于休闲文化的一种，跟电影、电视剧一样，本质上只是用来给人轻松消遣的。至于有人在游戏中感悟到了什么，获得了什么，那是他自己的事情，跟看电影、电视剧一样。只是，中国人历来不能理解这种看上去没有什么“实际意义”的东西，好像做任何事情、哪怕是玩，都要给它按一个“意义”才能名正言顺。比如玩电脑游戏就一定要说是为了学科学，玩跳舞机就一定要说是能够减肥健身，推出国产游戏就一定要说有多少多少教育意义，等等。在中国，现在仍然流行这样一种愚昧的两分法——游戏要么就是玩物丧志的“电子毒品”，要么就是给人以知识启迪的工具。其实这何必呢？照那种说法，像我这种搞艺术的人就根本没有必要存在了，我既不会种地、又不会炼钢，不能直接为国家创造财富，而人没有电影看却又不会死。从这意义上说，我所做的东西就是“没有意义”的休闲娱乐。在我看来，电子游戏最大的好处就是它的“非功利性”。人们热衷于打麻将，因为可以赢钱；热衷于各种电视里的游戏节目，因为既可以上电视露脸又有可能赢钱。只有电子游戏完全是非功利的，你打赢了电脑能换钱吗？你在游戏里赚了成千上万，在现实生活中能变成真正的富翁吗？显然不可能。所以在中国，很多人不能理解这种花了钱、花了时间、花了精力，去玩根本“没有意义”的游戏的行为。我们为什么喜欢游戏？因为游戏给我们一个虚拟的世界，让我们这些在世俗、混乱、繁杂的现实社会中活得太累的人一个休生养息、陶冶情操的机会，让我们在另一个世界里体验一下不曾体验过的生活、情感。同时也是因为我们希望生活中除了功利之外，还应该有些别的东西。追逐功利的人是绝不会把时间花在玩游戏上的。

要说游戏与学习的关系，应该只是针对学生来说吧。我已经远远过了这个阶段。我只能对我的学弟、学妹们真诚地说一句“玩游戏确实是要耗费大量时间、精力的，没有足够的自控能力，还是不要玩的好”。至于游戏与工作的关系，可以说，在我这里，游戏也是我工作的一部分。不仅仅因为我写游戏评论与攻略，更因为电子游戏和影视一样属于现代休闲文化范畴，它们之间的很多东西是可以互通有无的。我从游戏里借鉴了不少好的元素应用到我的影视作品中，同样，当我参加育碧公司新游戏开发工作时，我也将很多电影元素溶入其间。不过，在我看来，电子游戏确实有“误人”的地方。因为任何游戏所表现的虚拟世界，都太过理想化，里面的善恶都太分明，人的思想都太单纯天真。纵然是《莎木》，也完全无法真正模拟出这个现实社会的复杂、厚黑的人际关系。过分沉溺于游戏中，会让人变得头脑简单、不谙世事，这样走上社会就会吃大亏。

阿非：张弦的看法真是非常透彻，对年轻一代的成长非常有帮助。

张弦：不敢当。（笑）

阿非：那在日常生活中游戏对你造成过什么影响么？

张弦：如果你说的是后遗症，倒经常会有一些。比如玩过足球游戏之后，看电视转播足球赛时总觉得自己可以操纵场上队员，看他们动作不到位的时候，恨不得立刻接个手柄亲手控制。玩过《生化危机》等AVG游戏之后，看见喷泉、雕塑、座钟之类总想上去调查一下，有一阵我还为此喜欢上了“定向运动”。玩过《VR战士》、《铁拳》之后，每次看武打片都在仔细揣摩他们的攻防招数，并下意识地想象它们是由哪些按键组合做出的……如此等等，算是极其轻微的“中毒症”吧。（众人爆笑）

阿非：栾东是怎么看待游戏和青少年成长的关系呢？

栾东：说到严肃的问题，的确有很多孩子因为游戏而荒废学业，但我以为仅仅以此为理由反对游戏是没有必要的。我一向认为，在所有不幸事件的背后，承担着主要责任的更应该是落后的教育体制和管理规范。在中国的绝大部分游戏机厅里，接触着游戏的孩子们也同时接触着极为低劣的物理环境，事实上独立于游戏之外的附属经历在更大的程度上影响着他们的身心。同美日韩等国相比，中国的孩子们花费了最昂贵的代价，在最糟糕的环境中，同最缺乏素质的人群一起使用着最落后的游戏程序。当失败的教育、危险的交际和混乱的管理所造成的影响逐渐在孩子们身上显露的时候，游戏程序本身便成了替罪羊。在国外，电子游戏一样不少惹麻烦。美国有孩子因为模仿电子游戏中的血腥场面而持枪行凶；一个倒霉的渔夫居然因为PS漏电给电死；日本也有家长因为孩子玩了《最终幻想》后精神异常而希望起诉史克威尔。这些倒真的是电子游戏惹的祸，然而国外并没有因此而大力打击游戏产业，是因为个别的失误不足以用来评判整个产业的总体价值，正如政府不可能因为医疗事故的频繁发生就取缔医疗卫生机构而改用土法治病。事实上，更多的国家扶持产业都造成了远远大于电子游戏的危害和影响。不必提起各种据说能造福于民的化工项目带来的环境污染，即使香烟进出口这种真正难断利弊的市场行为也造成了远大于电子游戏的国民体质流失。然而，因为它的利润太过可观，所以公众的身体健康就被放到二线了。如果不说忽略不提的话。我们是不是能找到机会问一问那些在吞云吐雾中讽刺电子游戏的发言者们，在发现肺功能失常之前，你们为什么不考虑戒掉真正有害的香烟呢？至于“电子游戏让人上瘾”，“电子游戏是电子海洛因”等等的说法，我认为它们更应该被看作是个人的抱怨和牢骚。许多学者诚惶诚恐地得出所谓的分析结论，在他们的报告中显示，毒品和游戏能对孩子造成大致相同的依赖惯性。且不说这些学者有没有分清楚物质过程和意识过程中的不定功关系，且不说他们有没有坚实的实验基础证明吸毒和电子游戏这两种行为的同向重复能否以同一关联通道建模，我想古往今来因为爱情的挫折而荒废事业的人恐怕比电子游戏爱好者要多上不啻千倍，为什么不禁掉孩子们的异性交往呢？当然了，事实上大多数中学好像已经在这样做了，真是替中学生们感到倒霉啊。（笑）没有证据能从生理上证明中国的儿童比日本和美国的孩子更容易因为追求爱好而不能自拔。我们只能说在目前的国家政策下，电子游戏普及的时机还没有到来；在这样的环境下，中国的少年儿童还不太适合大胆享用这种娱乐方式，这样说，对电子游戏业的打击已经足够大了。我想，中国的孩子是被压抑得太久了，才会如此热衷于叛逆，在突然接触到许多新奇事物的时候才会如此不知所措，难以控制。随着中国的迅速发展向发达国家逼近，随着管理体制的进一步完善，这种情况一定会得到改善。

阿非：不愧是BOSS级人物，分析非常透彻啊！让我们换个轻松的话题吧。张弦你的家人和朋友是如何看待你玩游戏的？

张弦：所谓家人，应该就是指父母妻子吧。我尚未成家，那就只是指父母了。但你现在问我这个问题，根本就没什么意义，因为这个问题只有当孩子在生活来源上依赖父母时才会成为矛盾，当你真正自立、成为一个成年人的时候，就根本不存在这个问题了。先说父母。我刚开始玩电子游戏的时候，我是念初一，当时还把父亲拉进街机房让他见识，因为这毕竟是当时的“新型娱乐”，而且又打着“学科技、长知识”的旗号。（笑）我父亲还是对这种新奇的东西很感兴趣的，唯一担忧是怕弄坏我的眼睛。当然了，跟天下千千万万的家长一样，此后他们也渐渐对我去街机厅不满，怕影响学习，更怕“轧了坏道”（上海话，就是交了不良朋友的意思）。不过我好在有两点很过硬：一是如愿考上了大学，二是从来没有用过父母的钱买游戏机和游戏软件。我想后面一点尤为重要。如果你是花父母的钱买的游戏机、游戏软件，那无论父母怎么管你、甚至禁止你玩，都有理由，因为这本来就是他们买的东西。想要不让父母干涉你玩游戏，只有一个办法：自己挣钱去买。我第一台游戏机——任天堂8位机，就是在大学四年级的时候用献血的钱买的。我玩游戏的电视机也是自己买的。这有两个好处：一、省得跟父母抢电视机；二、省得用那种要靠制转的老电视机折腾。我玩游戏对画面要求比较高，何况我在玩世嘉16位机的时候已经注意到制式的问题，那时候就专门买了一台带NTSC信号输入的21寸彩电。在我刚念大学一年级的时候有了个机会，少年儿童出版社向我约稿，出版介绍电子游戏的书。当时根本还没有“攻略”的概念，这种书算是全新的种类。从此我开始写出了点名气，以后关于随着各种电子游戏的刊物逐渐出现，我成为了游戏评论撰稿人，在很多刊物上都发有文章。而买游戏机和软件的钱，很多就来自稿费。父母看我玩游戏玩出名堂了，自然很高兴。那时候我虽然还跟父母住在一起，可我玩游戏他们根本就不来干涉，因为他们觉得那是我的“工作”。惟一有时候要说的，是让我注意眼睛、保重身体。多年来，玩游戏也结识了不少朋友，不过到现在仍是真正意义上朋友的人，却不是因为玩游戏的缘故。可以说，一开始结识可能是因为玩游戏这根纽带，但日后是否成为真朋友，靠的却是人品。我的这些朋友现在很多都成了家，有了不错的职业，不过对游戏的兴趣都还一直未泯灭。当然了，结了婚有了老婆孩子的，玩游戏自然就会受到很多限制了。不过他们是怎么跟自己老婆协调这个问题的，我可管不着了。（笑）另外一个意义上的朋友，是我自己工作圈子的同事、朋友，比如导演、演员、制片人之类，他们中有些人受我影响开始喜欢游戏，有些人本来就是游戏狂人，比如张建亚。我发现艺术界、影视圈喜欢玩电子游戏的不在少数，相

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

反，在新闻界却非常少。所以，你可以理解为什么新闻报道中总是会有让人笑掉大牙的对电子游戏的评论了。一个记者，如果把《拯救大兵瑞恩》的导演说成詹姆斯·喀麦隆，肯定会被千夫所指，对那家报社来说也是一个“严重事故”，可是他若将小岛秀夫说成是“跳舞机创始人”，却不会有任何麻烦。很多滑稽的事情就是这么弄出来的，这就是我们无奈的现状。

也有些朋友认为很难在玩游戏上同自己的女朋友或妻子达成共识，其实现在游戏已经逐渐成为时尚的一部分，喜欢并精通游戏的女孩子也越来越多。不要再用老眼光去看那些美眉，以为她们最多只会玩《俄罗斯方块》、《大家来找碴》之类，现在街机厅里打《VR战士》把诸多男士斩于马下的美女大有人在。本来，玩游戏就不需要比拼力量，男性在这里根本没什么性别优势可言，何况女性的细心有时候在玩心理战的时候可能更能发挥优势。女孩子本来就对新奇的事物感兴趣，如果这个游戏人设帅气、画面靓丽，那她们就更容易被吸引。有很多女孩子对游戏比男孩更着迷，也更执著。所以，玩游戏也是结识美眉的一个好途径。

阿非：呵呵……好像很有趣呢！

（这时偏执狂来了）

阿非：偏执狂你好！

偏执狂：你好！不好意思来晚了。

阿非：是啊！你错过了好多精彩的话题呢。

偏执狂：被朋友缠住了，脱不开身。

阿非：是女朋友吧！（众人爆笑）

偏执狂：不好意思。

阿非：我想对你进行采访，问你几个问题可以么？

偏执狂：当然可以。

阿非：你能不能先说说你是怎么喜欢上游戏的。

偏执狂：你的这个问题好像和我女朋友问的问题类型一样，她问我喜欢她么？我回答说“喜欢就是喜欢，喜欢还需要什么理由吗？”

阿非：（笑）那就具体谈谈你和游戏的“恋爱”经过吧？

偏执狂：这个……要是追根溯源那就说来话长了——其实我也写过有关游戏生涯的回顾，就是洋洋万言、不知所云的那种，你大概也看过。

阿非：嗯！那篇文章我记得，写得很有意思。

偏执狂：就是没什么实质性的东西（笑）。我的游戏经历其实很单纯、很普遍的，有些年纪的玩家应该都差不太多。小时候的玩还只是停留在弹弹球、拍洋画的技术层面上，和电玩的第一次不太亲密的接触是小学的时候班上一财主家的孩子带来的一个液晶掌机，我还没捂热就让人抢走了。现在看来这种古老的液晶小游戏还比不上手机游戏，不过在当时可是绝对新鲜的玩意儿，雅达利游戏和街机也是在那个时候出现的，因为两三角一次对于当时大多数小学生来说简直是天价，所以只能放学后看别人玩，不过因为常常晚回家，引起了父母的注，又因为家附近的游戏房就那么一两家，很容易找，所以通常都会被老爸逮个正着，然后就给我吃他的拿手菜“竹笋烤肉”！可能是逆反心理，越是不让玩我就越不服气，游戏照看、烤肉照吃。（众人爆笑）FC在我们那儿兴起时段我读初中，自己就那么点零花钱，也是杯水车薪，偶尔玩上一局就很满足了，幸好我和那个财主家的孩子交情不错，当他的小弟就能白玩了，初中时期遵父母之命老师之言做了一段时间的乖宝宝，不过没能支持太久，当时FC和MD已经相当成熟了，佳作不断，我又一头栽了进去，可以说是无心向学，中考时成绩不如人意，没能进入重点中学。在当时，没能进重点中学几乎就失去了进入二流以上大学的希望，父母嘴上不说，但心里肯定很失望。说起来家长视电子游戏如洪水猛兽，不能一味的怪媒体煽动加煽情，我们特别是年纪较小的学生朋友也应该负些责任，在游戏上花费了太多时间多少会对学习有些负面影响，就算学习成绩下降并不是因为游戏，但家长老师还是会想当然的把罪名加在电玩头上，家长自然就会恨游戏入骨了，玩游戏的正常行为就很难被他们谅解。所以玩还是要掌握一个“度”的问题。

阿非：嗯……那后来呢？

偏执狂：后来我去了外面读书，离开家乡生活比较艰苦，那个地方很偏僻，方圆五十里也找不到和游戏有关的东西，所以每次回家我都会如饿狼下山，待在家里的时间还没有在机房里的时间多。当时的主流机种是SFC，定价为5元每小时，玩一个RPG花一两百不止，幸好我不常回家，靠省生活费从牙缝里还能挤出些活动资金，不过一到假期就又要回到那个“看游戏”的时代了。次世代游戏可是绝对震撼的效果，为了这种效果，理所当然要付出更多的人民币，两年里被BOSS诈去了PS+SS后，终于下决心购买自己的主机，毕业后很快找到了工作，用去首月工资及借款PS入手，有时会和朋友的SS换着玩玩。一台PS撑足4年，终于经不住新世代游戏的诱惑力，于去年年初购入DC，DC停产后又理所当然的抱回了PS2，一下子花掉了全部积蓄，之后又买了GBA。现在，八小时以外我还是会以电玩作为主要的娱乐方式，总觉得时间不够用啊！16年里在游戏上花去了大量时间、金钱和精力，哪天不碰一碰就觉得好像少了些什么，可以这么说，电玩是我生活的一部分。你想想看，人的一生能有5个16年，最多姿多彩的1/5都是和电玩联系在一起的人，对于游戏那肯定不止是喜欢不喜欢的问题了，简直是一种强迫症状。希望自己能有精力将游戏生涯延续到不惑之年，其实能撑过30就已经很了不起了！

阿非：16年！从你的经历中我也找到了一些自己的影子。那你应该有24、5岁了吧？做为一个大龄玩家平时是否会因为玩GAME而忽略了生活的其他方面？特别是异性朋友。

偏执狂：我不知道大龄玩家是不是有明确的概念，可能超过20岁的都能算吧！因为20岁以上的玩家会面临很多的困挠，比如常会被人说成是长不大、孩子气或干脆就用“幼稚”来形容。还有不能被身边的人们所理解，当然玩家和他们也没什么共同语言，难道和满脑袋生意经的人大谈游戏心得吗？再说最近把电玩列入违禁品的呼声很高，玩家都和瘾君子一个档次了，有些年纪的玩家也就成了边缘人而不受重视，因此电玩爱好者们的交际圈子通常比较狭窄，因为只有在同类人群中才会找到认同感，这样一来除了几个熟识的玩友，可能就剩下虚无飘渺的网友了，再加上玩家中还是男性占了绝大多数，天下不会掐饼，更不会掉下林妹妹，这种单一的人际交往就很容易出现诸如找不到女友之类的情感危机了。随着年龄增长对感情的需要加强是件很正常的事，不过哄女孩子和玩游戏一样是项大量谋杀时间的活动，如何分配谈情说爱和握手柄摇杆的时间就很让人头痛了，想鱼和熊掌通吃可没那么容易。就算已经有女朋友的玩家也不太平，不少女孩都认为自己和电玩在男友心里呈替代关系，无法共存，时不时的还会吃游戏机的醋来，要是她哪天说“我和游戏你选谁？”我想你就麻烦大了！（众人大笑）比较完美的做法是找个喜欢电玩的女生做女友，不过游戏女生实在是太稀有太罕见，难得看到的也是站在别人身边的，只有羡慕的份！反正我是已经放弃了，退而求其次，想找个不讨厌游戏的，至少是那种我和朋友聊电玩时不会打哈欠、不会反对我玩游戏、偶尔还会陪我玩玩《大家来找碴》、《太空频道》什么的女孩。其实对于电玩迷来说，感情生活只是容易被忽略的一部分。举个例子，我有一个朋友工作比较特别，是连续工作三五个月再休息一两个月的那种，休息日他备足了生活过品和粮草，整天待在单人宿舍里打梦幻之星断线，饿了就吃、累了就睡，就这样过了几个星期，冰箱里的东西全吃光了，他就去采购，可当他想对人说他要什么时，觉得舌头麻了，说不出话来，过了十分钟才适应过来。这个例子可能比较极端，但生理健康也是很多玩家不太关心的，经常通宵打游戏或是长时间连续作战都对身体极有害的游戏方式，另外也可能因为缺乏必要的运动而使体质逐渐变差。我自己也有这方面的经验，我是96年年底购入了PS，然后97年几乎是足不出户，埋头游戏中，这一年里我的体重激增了20斤！幸好后来狂玩了10个月的DDR，效果十分明显，减了12斤，不然我的帅哥形象可就全毁了。（大笑）现在玩游戏我也比较注意调整，连续奋战时间很少超过4小时，而打了一段时间的游戏后就会换换脑筋，看书、看动画、听音乐、和朋友们聚一聚什么的，都会非常有益的。

阿非：梵天你也经常去街机厅的，你玩些什么游戏呢？

梵天：街机厅那种地方是不可能不去的。现在虽然有家用机，但做人不能忘本。（笑）我投身于游戏就是从打街机开始，街机对我来说意义比较深刻，那可是一段美好的会议啊！女生对街机厅的印象总是觉得里面很乱，痞子多，SO女生不太乐意光顾那样的地方的，个人观念不一样啊。学校旁边的那家“电玩世界”很不错，环境好，BOSS和我很熟，看到我去就头大了。在机厅玩的最多的是FTG，任何的FTG我都玩，也玩DDR，但跳的不好，脚不如自己那握惯了手柄的玉手好使。（爆笑）还有也开一下世嘉拉力，N个人建议我以后不要考驾照。玩FTG的话，最好的还是街机吧，毕竟手感上不一样，出招更方便。

阿非：那你和男生挑FTG能赢吗，赢了又会是什么情况？

梵天：在机厅玩FTG常常会有许多人站在我后面观战。看我玩的人很多，因为大部分男生都保持一种“好男不跟女斗”的想法。男生会觉得和女生挑格斗很没意思的，并且横竖都是女生有理。比方说KO女生会显得自己很没风

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

度啦，被女生KO又会很没面子啦。和我挑过格斗的男生也不少，八成是那个时候机厅里没空机台了，两个人对战FTG，总有一方会输的。大家一决高下后如果我不幸地赢了，那个人会觉得很不爽，说他给我放水来着。（众人大笑）但有些男生还是会说我技术不错，然后继续挑，要不就趁大家不注意的时候闪。有时候遇到一些高手，他们在将我K倒之后大多会洋洋得意，摇头晃脑状，“女生的技术再好也不过如此嘛……”我特别不喜欢那样的人，一点点成就就觉得很了不起。但是不管怎么样，爱玩游戏的人是不会计较这些的，我的格斗风格很高尚的，A掉人家的刀绝对会让对方捡，打KOF从不把对方逼在角落里狂K……最近去机厅的时候稍微做了一回良民，因为发现了几个很好玩的益智游戏。不过从来没有突破5局的。再说啦，经常把别人KO的话偶也会不好意思的。（笑）

阿非：呵呵……梵天说得很有趣呢！对了偏执狂，像你这样的大龄玩家对同类有什么忠告吗？

偏执狂：其实高龄玩家面临的问题和高龄产妇也差不多，只不过一个是渴望新生命，一个是企盼新生活。为了电玩而放弃生活中很多其他美好的东西未必值得，玩游戏也应该有节制。

阿非：呵呵……偏执狂的想法很幽默也很现实。乌龙你也结婚了，你也发表一下你的看法吧。

乌龙：虽然我爱电子游戏，但电子游戏毕竟不是一种能适合所有人的娱乐。在我的游戏生涯中，也认识了很多同好，包括日常生活中的朋友和网上未曾谋面的朋友，跟他们在一起交流游戏的体验是一大乐事，但必须承认，身边的大部分人对游戏是不感兴趣的，包括大多数同事、朋友和家人。我的父母并不阻止我玩游戏，即使是高中时代课程很紧张的时候，也都会给我时间玩玩游戏，上了大学后的寒暑假就更加不用说了。等到我工作以后，有了一个老婆，也不反对我花很多钱买游戏机和游戏，因为她知道这是我的爱好，而且我现在工作稳定，也没有多少压力。但父母和老婆始终对我玩游戏不是很满意，看到我整天玩游戏也经常发发牢骚。老婆就直言：“每天在家看到你玩游戏，我总觉得很烦。”我能理解，换了我，要是看到自己的亲人整天顾着自己做自己的事，旁若无人，难免会觉得自己受到冷落，不被尊重，更何况游戏这种东西给人的感觉是玩物丧志，有这些时间去做点更有意义的事不是更好？所以我自己也慢慢地有些克制。曾经买了一台FC送给我家的伯父，也不支持现在的我玩游戏。说起来，还是因为当年他送的一台FC才让我走上了游戏的道路，但他似乎认为我还是孩子的时候玩玩游戏无可厚非，长大了还玩游戏就有点不思进取了。我也曾经向他辩解过游戏只是娱乐的一种，既然别人可以通过看电影、打麻将来娱乐自己，那么我玩玩游戏又有何不可？他的回答是：娱乐是应该的，但对娱乐太过入迷却是有害的，游戏恰恰又是最容易让人入迷的娱乐。我想他的话说得很有道理，如何才能玩物不丧志，是游戏玩家自己需要把握住的课题。想起来，国内媒体舆论普遍对游戏持反对态度不是没有道理的，小孩子没有什么自制力，如果沉迷到电子游戏中而不可自拔的话，难免会影响学业。我以前认识的很多爱玩游戏的朋友，现在渐渐都放弃了游戏。有时见到我还会开玩笑地问：“你还那么衷心啊？”我无言以对。我的二弟对游戏曾经和我一样热衷，但现在他也工作了，整天忙东忙西，除了我回老家的时候陪我一起玩玩PS上的《古惑狼赛车》，其他时间不碰游戏。倒是三弟还在读书，对游戏还保持和我一样的热情，我也不时地买些游戏机和游戏送给他。虽然我现在还很喜欢游戏，但也许有一天我会告别游戏，我想：还爱游戏的话，就玩吧；不爱游戏了，也没什么，随它去吧……啊，不知不觉就跑题了。

阿非：没关系，你说的很对。

偏执狂：今天大家这么多人聚在一起真是很热闹啊！平时大家都买些什么游戏啊？前几天买《异度传说》，是D9的，不能盗，我花了500才到手，要是PS的话5块就搞定了。

阿非：是啊！我花了1300买了限定版，好贵，现在连饭都吃不起了。

乌龙：盗版软件是不可回避的话题。早在FC、MD时代盗版就已经充斥大陆，但当时就算是盗版卡带也都要卖百来块以上的高价，普通人很难承受这种价格。后来出现的SFC磁碟机就将玩盗版游戏的成本降低到几张软盘的价格，如果有SFC光碟机更连软盘的钱都不用花了。SS和PS出现后，盗版光盘的价格更加平民化，所以在国内迅速普及开来。N64的卡带虽然没有盗版，但盗版商也推出了N64专用的光碟机，用刻有N64 ROM的盗版光盘玩。现在的DC和PS2也都有盗版，这也使得它们在国内的普及成为可能。关于盗版的争论文章已经见过很多了，有反对的，也有辩护的。对我个人而言，托盗版游戏的福，玩过了很多游戏，虽然大部分都是浅尝辄止，但也因此开阔了眼界。随着整个大环境的变化，比如中国加入WTO，以及个人思想观念的转变，现在也是时候支持一下正版了。我购买正版的习惯正是从N64开始的，现在不用说NGC，连GBA游戏我也是坚持买正版卡。限于财力，每个月只能买一到两张正版游戏，虽然比不上以前一个月能买几十张盗版游戏，但正因为已经玩过很多游戏，所以深深地懂得了多不一定代表好的道理。

阿非：是啊……相信中国进入WTO后，群众能在知识产权方面有更高的觉悟。对了刚才偏执狂和张弦都提到了游戏女生，梵天你又正好是他们所说的游戏女生，你发表一下你的看法吧。（笑）

梵天：很多人对我说女孩子打游戏是很少见的，也有不少人劝我趁早回头是岸。的确如此吧，打游戏的女生少得可怜，就我认识的一些玩家中也是没有女孩的。在街机厅里偶尔能看到几个女生，但大多数在陪BF打机，少数会亲自体验，在玩《大家来找碴》。刚进大学，某日突然问同宿舍的是否爱打游戏，她们先是没听明白，然后以为我受刺激，建议我去拜访心理医生。（众人大笑）呵呵，外表超绝美形的我竟然会有这样的怪癖，实在是太可怕了！（笑）后来花了数月时间阐述游戏理论，只有一个明白了一点点，我怒！那个经我调教，现在能稍微摸一下游戏的女生，我希望在可能的范围内还是把她当做一个菜鸟型的玩家好了。因为宿舍里放着PS & DC，她偶尔也玩几下，不过最让我郁闷的在于《打泡泡龙》和《街霸方块》时我就从来没赢过。那个女生很可爱的，也学着玩RPG和AVG，玩RPG的时候会在同一记录点反复存盘N次，玩AVG的时候就一边尖叫一边在原地打转。唉，小脑不发达的症状。（大笑）打FTG则称自己为无差别格斗流第一高人，一直乱打，呵呵……没夸张，她自己说的。还有……关于她的八卦新闻就到此打住了，留着私下讨论吧，被她知道我在别人面前揭她底的话，我接下来的一年就不要在宿舍住了。我还是觉得女玩家太少，可能是因为太遭排斥吧。

阿非：很可惜呢，难怪偏执狂说这方面一直事与愿违。那别人对你玩游戏有什么特殊的看法吗？

梵天：在不少男生看来，女生打游戏本身就是一件非常可怕的事情，如果是一个游戏高手的话就更恐怖了。像我这样的打FTG技术不错，喜欢玩AVG，RPG路感不好，是良牙级的路盲，但爆机速度很快。还有，一玩《SRW》就用金手指……还算是一个百变金刚型的女玩家。也许在不少BOY看来，我这样的女生太另类了，可能会非常的“那个”，所以啦，我到现在还没有男朋友。（爆笑）唉，真不知道自己在大学三年里是怎么混的。就象前面所说的，大学里玩游戏的很少，玩PC-GAME的人稍微多一些，也有喜欢MUD的。因此大家交流起来就会很困难，话不投机嘛。以我现在所处的班级来说吧，绝大多数人还是认为玩游戏是一种非常堕落的行为，会遭雷劈的。（笑）游戏一词是带着贬义色彩的。当初众男生不想在我面前显得很没面子，就吹嘘自己的格斗技术如何了得，但真的上街机挑就不行了。有一次全班21壮士向我下战书，上街机厅摆擂台砍《侍魂》，好汉们轮流上，然后一个个被摆平，俺一人で十分だ！（日语，意思是一个人就足够了）那次看好戏的人不要太多，机厅BOSS也很开心，因为被我这样一搞他卖了N个币，早知道当时就收一点回扣了。（笑）现在男生都不会和我侃游戏了，因为饱受打击，而且说实在的，他们也不欣赏狂能玩游戏的女生，偶尔提起游戏就会说“你玩电子游戏都荣获终身成就奖了，不如和我们去打星际。”我电脑游戏也会玩的，只不过兴趣不大罢了。

阿非：呵呵……非常有趣呢！雪鹰姐也是这么认为的吧。

雪鹰：差不多。

阿非：雪鹰姐，我一直听别人说你的收藏十分可怕，能透露一些么？

雪鹰：其实也没什么，环顾家里四周，除了书橱外，堆满了一个个1米多高的柜子和一箱箱的可乐牛奶箱。在这些柜子箱子里面除了动画片外，就是游戏光盘。上次有位北京的朋友来玩，突然想找两款PS的老游戏，于是他和上海的另一位朋友在那些柜子里翻，目标还没找到就发出一声声欢呼“啊！这个游戏居然也有！啊！这个游戏我没玩过！”结果翻出好多老游戏。其实家里买的这么多游戏里我和老哥玩通关的大概还不到1/30，大多数都是买回来看一下片头后扔在箱子里从此不再去碰了。这个毛病越到后面越严重，PS与SS是托盗版的福倒还罢了，DC上却买了近50款正版游戏，其中依然有一半没有玩通关，甚至有碰都没碰过的游戏存在。去年国庆时冲着喜爱的SRW和《黄金太阳》买了GBA，结果因为受不了那狭小的屏幕和严重的反光，玩了不到2小时就彻底放弃。想想真是浪费……但是话说回来，我并非很多人想象的那样属于有钱人，事实上之前在国企里工作的几年里所拿的月薪还不及现在很多

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小孩的零用钱多。但是为了喜欢的游戏、动漫，我放弃了其他所有的娱乐，整天只是往返于单位和家里，休假日也不太外出，很少买100元以上的衣服，化妆品与美容等女孩子很平常的消费都与我无缘，因为一切收入和精力都投入到了游戏与动漫上，这才造就了如今比较可观的收藏。再者我是属于占有欲比较强的类型，大凡游戏和动漫都不愿意借啊租的，情愿花钱买回家，想玩的时候就可以翻出来玩，多方便！至于自己喜欢的作品，更是一心一意攒钱买正版。幸运的是有位和我兴趣爱好差不多的哥哥，买主机和游戏时两人可以各自分担，我买了PS、老哥就买DC，两人都喜欢的游戏就一人出一半……游戏的寿命有多长？能吸引我到何时？我不是很清楚，不过从去年2月份开始，我和不少人都被一款游戏给迷住了。

阿非：是《PSO》吧！

雪鹰：对，就是《PHANTASY STAR ONLINE》。整整一年多，我一直在玩《PSO》，甚至组建了国内数一数二的战队“大陆梦幻骑士团”（简称PDKU)。现在连建团都已经一周年了，对《PSO》的热情依然没减，为了《PSO》还去买了NGC……这应该就是游戏的无穷魅力之体现吧？虽然因为游戏和动漫我失去了很多，但它们却带给我无穷的快乐，因此对于失去的那些我并不后悔，反而希望游戏的快乐能够持续永远……

阿非：可惜啊，我到现在为止，玩《PSO》才上线过2～3个小时。

偏执狂：我也经常玩《PSO》，只不过雪鹰姐玩的是ONLINE，我玩的是OFFLINE。（众人爆笑）

阿非：偏执兄，国内主流的几本TV-GAME杂志上都刊登过你的作品，那你又是怎么干上自由撰稿人这一行的呢？

偏执狂：可能是不小心吧，（笑）也有些机缘巧合，买了PS后我开始订阅电玩杂志，一开始只是给杂志写信，或是投几条秘技什么的，1997年下半年的时候开始有写点东西的想法，可能是编辑见我是常客，所以比较照顾我，第一次投稿就被录用了，自己写的东西被印成铅字，生平第一次拿到了稿费，当时很兴奋，很有满足感，之后就写啊投啊，也有一些东西发表，算是混了个脸熟，要说我写得有多好就不见得了。不过写稿子始终不是我的正职，工作忙时就只能停笔，宁可多些时间玩游戏，写稿可以说只是种兴趣，毕竟不是靠这个吃饭的，所以写东西都比较短、比较零星，很少有长篇大论的，和其他撰稿人比就比较低产了。听说职业级的Silence可以日产一万字，一天写一万字可就和倪匡差不多了！（笑）

阿非：是啊，可惜的是Silence远在京城不能参加这次访谈，很可惜啊。不过偏执兄在1997年就开始出道撰稿了，现在也算得上“资深”二字吧。

偏执狂：其实用不着迷信什么“资深”啊、“特约”啊，撰稿人也只是普通的玩家，电玩面前人人平等嘛！读者过分迷信很可能会惯坏他们哦！再说现在的一些撰稿人也有不少问题存在。

阿非：什么样的问题？

偏执狂：RP问题（人品问题）。比较多见的是一稿多投和抄袭。一稿多投比较变相，因为国内的电玩杂志就那么几本，你要是再一稿两投很容易穿帮，所以比较多的做法是把在杂志上已经刊登的作品再发到其他类杂志，不否认有的写手是因为版权意识淡薄，也有追求虚名的。这样做的确伤害了杂志社的利益，毕竟支付了稿费。关于抄袭，在网上抄的情况比较多见，抄的手法也各有不同，直接COPY就太逊了，拼拼凑凑的做法比较普遍，还有那些有良好外语基础的人就直接从境外网站上翻下来，这种“枪手”文章多了对于读者来说是很不负责任的，另外就是那种“资料文”也不可取，就是那种大量的资料数据堆砌起来，这类文章早年其他人也写过，不过后来就被他全盘否定掉了，确实，这样写东西很容易掉进死胡同。其实在电玩文化圈里混，发不了财也成不了名，还是应该摆正心态，多一点职业道德，多一点起码的东西……我说这么多会不会得罪很多人啊？（笑）

阿非：我想他们一定劈了你。（众人爆笑）栾东你的看法呢？

栾东：由于工作和学习的缘故，我也读到不少业界名人关于电子游戏的文章。总体感觉是，传统媒体上发表的都堪称佳作，当然了，我可不是说网络上面的就不叫好作品（笑）。我认为评论水平高低不是问题的关键所在，只要是建设性的文字，我们都应该接受，都应该鼓励才对。早些时候，也有些文章看起来似乎是在讽刺一些即将倒下的企业和相关厂商，但是当悲剧发生的时候，那些作者发表的文章字里行间却充满了同情和怀念。有时候，即使是讽刺挖苦吧，也属于爱恨交加的范围，至少同某些网民的恶意中伤不能相提并论。一位知名撰稿人跟我网上聊天的时候学周星驰电影里的话说“其实我这个人并不坏，你们不了解我的”，我当时哈哈大笑，这位仁兄真是趣味得很。相比之下，一些非专业刊物上发表的文字就不是那么整齐了。比如去年一份娱乐报纸将《最终幻想电影版》评为年度十大烂片之一。这部代表了世界最高CG技术的电影真的一无是处吗？没有值得中国影视界学习的地方吗？中国出品的电影全部都超过它的水准了吗？如果国产的片子拿到好莱坞去放映，票房都会盖过它吗？我倒是很想问一问那份报纸的编辑，中国的电脑动画是不是都比《最终幻想电影版》高出不止一个境界，以至于那样的片子被推荐为“不宜观看”的年度烂片。还有不少文章对优秀软件公司的些许失误指责有加，似乎自己去做的话一定会更好。一些硬件分析文章不断抨击某些公司的主机技术，在文章中罗列出看似深奥的专业词句，似乎自己真的比专业人士更懂得计算机硬件设计原理在实际市场上的应用，事实上只能贻笑大方。游戏业是相对新生的行业，对于在这个行业中勇于开拓创新的群体来说，暂时的失败是在所难免的，即使失败之后永远也不能再站起来，他们努力创造出的价值和对业界的贡献总比那些躲在角落里什么也不做，只会指桑骂槐的评论者要多得多。现在的读者水平比从前进步不少，对杂志上的文章也挑剔多了，文稿的技巧、内容、文笔都成为受欢迎与否的重要标志。我没有做过统计工作，什么样的内容能吸引读者，我说不好，我只能说我个人比较喜欢新闻分析稿和游戏剧本。我身边的玩家则比较希望杂志的游戏攻略能分开剧情与流程，或者是在杂志上尽可能多地刊登新闻、游戏简析和流程攻略，附送别册讲述剧情。

阿非：你后面提到的几点，以后我们会注意的。

栾东：那是最好！好杂志要体贴玩家才能受欢迎。

阿非：我们谈了这么多，都是闲聊，请大家谈谈现在国内的电玩业现状吧！

偏执狂：从哪方面来说呢？

阿非：我想请栾东先分析一下SONY进驻中国的意图。

栾东：索尼的经营手段很少有外人能分析得透，我只能简单表示一下自己的猜测。首先，说到索尼准备在中国设厂生产PS2，印象中最早是来源于路透社的报道，现在几乎是板上钉钉的事了。对这种做法，我个人非常欣赏索尼的商业眼光和果断决策。近年来世界经济普遍不景气，唯有中国在高速发展，进入21世纪以来，中国大陆的政策极大开放，生产环境得以改善，科技水平日益提高，加上物料成本和劳动力价格的相对低廉，使国外不少知名企业都垂涎三尺，设立中国工厂也被绝大多数著名公司提入议事日程。21世纪外企的中国工厂计划是一种必然趋势，现在中国加入了WTO，索尼比同行更早地采取了行动。事实上任天堂早已将部分产品交与国内生产，目前已经有了“MADE IN CHINA”的日版GBA机器，我的便是。（笑）将部分高度自动化的生产线拆分降级后转移到中国，增加劳工数量的同时又降低了设备和工资成本，这或许是索尼一直梦寐以求的事情吧。PS2的成本居高不下一直是索尼的软肋，也是他们与微软打价格战的劣势所在。其次，我的看法是，随着硬件成本的降低，时机成熟的时候，索尼一定会在软件权利金等方面让步，并制定优于微软的优惠政策。因为现在毕竟不是PS一枝独秀的时代了，对于久多良木健来说，狡猾的美国大叔比尔可不像任天堂古板的老山内那么容易对付，软件政策搞不好，失败就不是一句玩笑话了。在这件事情上，可以打个比方，假设黄河上只有一座桥，筑桥者当然可以理所当然地向过河的行人收缴各种费用，比如养路费，服务费，过路权利金等等，这些资金用以保证桥梁建筑与维护的成本；然而有一天，更有钱的筑桥师来了，他利用廉价但是保证质量的材料修了第二座甚至第三座桥，免收服务费和过路权力金，这样一来，行人还会走原来的桥吗？要注意的是：无论第一位筑桥者的收费多么合理和必要，过路人都不会怜悯他的，要想继续生存，他必须提出更优惠的政策笼络行人，直到实际收入逼近最低成本，建筑师开始考虑下一代的“桥梁技术”。另外，对于“进驻中国”这种说法，如果是指开发大陆的游戏机硬件市场，我个人并不看好，除非索尼在大陆设厂的生产成本便宜到他不想靠软件赚钱了；况且即使如此，说服第三方软件公司去准备迎接一些危险的打击也不是容易的事情。我很难想象安田哲彦那帮人胆敢轻视大陆的盗版对PS2软件市场的冲击，他们决心拓展到香港和台湾市场充其量似乎只能说是迈向大陆的序幕，而前奏还没有开始。撇开政策等等的环境因素不说，索尼如果想在大陆卖出软件，就必须对价格做极大的调整，这似乎不合索尼的一贯作风。当然他也可以考虑所谓的相对知识产权，即假设美国玩家平均一个月的家庭收入可以买到四份软件，那么为大陆设计的价格也要能让中国玩家每月的家庭收入能够负担起同样数目或相近数目的软件。按照这样的规则设定的价格如果能保持利润，那么PS2在大陆就可能免

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

于经历正版软件危机。当然这种做法也有极大的风险和诸多不利因素，不过舍此以外似乎没有其他办法可以让购买力相对低下的大陆居民购买行货软件产品。索尼要向大陆发展游戏市场，似乎还不是一朝一夕就可以实现的计划。

阿非：栾东分析的真好，最近又听说SONY和微软为了扩大主机产量准备在大陆建厂投产，另有传闻说会在昆山投资，偏执狂你正好是昆山人，你对这件事怎么看？

偏执狂：其实中国内地一直都是游戏主机装配和零部件生产的重要基地之一，MADE IN CHINA 的手柄和 GBA 市面上很常见。主机商在中国建厂主要是看重廉价劳动力，中国的普通人工只有日本的六分之一，这样就可以在主机生产过程中较明显的降低成本，提高主机至少是在价格上的竞争力。个人认为 SONY 在国内建厂生产 PS2 应该没什么好奇怪的，不过微软的 XBOX 由于主要还是面向欧美玩家的，日版的发售成绩也不理想，可能还不会急于在亚洲设生产基地，而且要设的话也会首先以市场为准在日本（办厂）比较实际，不过出于战略上的考虑，不排除在中国建厂的可能性。关于昆山可能大家还不太了解，国内允许建立台资银行的城市目前只有两个，一个是上海，另一个就是江苏昆山，可能昆山在台湾商界比较出名。昆山是位于上海与苏州之间的小城市，原先只是个农业县，不过改革开放后发展很快，是以轻工产品为主的新兴城市，要是对昆山还没有概念，那就想一下统一、康师傅、波力食品、利乐包装、捷安特自行车、AB 内衣、好孩子童车……这些可都是出自昆山啊！昆山的投资环境不错，离上海一小时车程，交通便利，离机场和港口都很近，而且地产价格和劳动力要比上海低不少，在昆山建项目成本较低，另外昆山的环境也比较好，是国家卫生城市之一，比较适合电子精密仪器及高技术产品的生产。所以如果SONY 或微软要在大陆投资，我想昆山应该是不错的选择，这么说法好像在做广告。（笑）不过至今我还没有听到这方面的确切消息，可能还只是传闻吧。

阿非：要是SONY真能在国内开场就好了，这样能加快中国电玩业的发展。到时候要真的开设在昆山偏执兄一定要帮忙写点报道之类的东东给我啊！

偏执狂：一定一定。

阿非：乌龙请你来谈论一下现在三大主机的情况吧。

乌龙：现在三台新世代主机都已经登场了。PS2 通过 2001 年的突然发威以及后续强力软件的攻势，已经确立了自己的主流地位，对后来者 NGC 和 XBOX 形成了极大的压力。不过现在就断定 NGC 和 XBOX 的失败未免言之过早，毕竟这三家公司都不是吃素的。SONY 是游戏市场的领导者，占尽优势，不必多说。微软则财大气粗，是有名的商战老手，这次更是有备而来。至于任天堂，虽然规模在三家公司中最小，但在游戏业的根基却仍然稳固如磐石。SONY和微软雄心勃勃，不想把自己的主机局限在游戏领域，而是想做家庭多媒体终端，任天堂倒也“本分”，把自己的精力都放在游戏上面。其中一边是目标直指更广阔的市场，另一边则专心在游戏领域上精益求精，这是两条不同的道路，谁更适应市场的需求呢？倒要拭目以待，不过我想正如电脑和家用机可以并存，这两条道路也没什么必然的冲突吧……关于三台新主机的各种评论、分析、展望、预测等等的文章已经太多了，不论网上还是杂志里都很多。三台主机各自涉及到的三家厂商的规模、资金、实力、优势、短处……都已经被人详细分析过，只要是对游戏界有一定关心的朋友，想必都已经熟知。这时候再分析这些东西似乎已经没有多大的意义，反不如不做任何评论，静观三台主机即将到来的进一步竞争还实在一些。大凡写这方面分析类文章的朋友，都无法保证自己所写的绝对公正，因为任何人都有自己的喜好，在文章中难免会把自己所喜欢的厂商的优点放大，也同时把其他厂商的缺点放大，最后引用对自己有利的事实或数据来得出一个并不如何符合实际的结论。所以预测这种东西往往是不准的，真正超脱事外的人倒是公正了，不过他们也不会有什么样的兴趣来写这样的文章。我只是一名普通的玩家，普通玩家的天职是玩游戏，而不是用一些对业界一知半解的知识来充当专业分析师。这三台新世代主机不管是哪台，只要能带来好游戏，就已经足够了，只要能给玩家带来欢乐的主机，都是好主机，至于一时的成败得失，除了厂商自己和投资者关心外，我们又何必太在意呢？国内也有个别玩家“爱憎分明”，支持一台主机就反对其他主机，不论是在网上还是在杂志上，都能经常见到有攻击各大厂商的言论出现。我对这种情况比较反感，老实说，玩家喜欢什么厂商都无所谓，如果自己喜欢的厂商进步，为之欢呼雀跃，如果自己喜欢的厂商退步，为之捶胸顿足，这都很正常。但如果一个玩家的喜好是攻击游戏厂商那就无法恭维了，毕竟每个厂商也都有自己的支持者，那些支持者看到自己喜欢的厂商被别人指手画脚又该作何感想？正如我是任天堂的FANS，看到有说任天堂的游戏“幼稚弱智”的，有说山内“固执保守”的，有说 NGC “必定失败”的，心中肯定不舒服，所以很多时候干脆就眼不见为净，也懒得和对方争辩。事实上，岂止任天堂，另外两个厂商SONY和微软还不是一样经常被人攻击？我想其他厂商的支持者应该也是和我一样的心理，要是攻击厂商的文章少一些，这个世界就会太平很多。这个美好愿望也许很难实现，只希望《游戏机实用技术》和 TGFC（即“电玩俱乐部”论坛）能保持一片净土，让每个喜欢游戏的玩家都能在里面和睦相处，不分机种。游戏市场上的竞争，最终都要用好游戏来说话。可见这次新世代主机的竞争，到头来受益的是玩家本身。

阿非：是啊！想想不少人在各种媒体上大肆抨击SONY的PS2，那样的人真是很讨厌啊！

偏执狂：呵呵……那就是 RP 问题了。（众人大笑）

阿非：我还有一个问题想问一下偏执兄。最近PS2的佳作不断，不过由于PS2价格还比较贵，有些玩家因此转向PC，你对这个问题怎么看？

偏执狂：PS2的价格其实已经降到了比较低的水平线了，两千多的价格比起我购买时的4000可就便宜近一半了，而且软件方面也趋向成熟，如果有意购买就不用再观望了，也是该出手的时候了。你的说价格贵可能主要还是指软件，主机的一次性投入可能很多玩友都支付得起，可是四五百的游戏就……要是限定版就更……你说你买了《异度传说》的限定版，爽不爽！

阿非：超爽！爽得我连饭都吃不起。（大笑）

偏执狂：其实可以考虑与朋友合买软件的方法来对付，你买一张我买一张，我和几个死党就是这么做的，减轻了不少经济负担。还有就是要改变PS时代的旧观念，十几个游戏一买，有的游戏看个片头就扔，应该有心理准备回复到FC、MD 买一个游戏玩半年的时期，有选择地购买游戏，对于自己来说可玩可不玩的又没有足够的闲钱的话那就放弃好了，大不了买本《游戏机实用技术》看看解馋，怎么好像又在做广告了？（笑）其实现在很多游戏都很耐玩的，有人说他一张《GT3》就能撑到PS3推出，我觉得一点不夸张。还有就是我个人不支持把PS2改直读，首先是对主机伤害很大，现在PS2返修率这么高九成九是和改机有关的，很可能会因小失大，再说中国玩家也应该多建立一些版权意识了，我们总不能老是当孔乙巳，老是说什么“D不是偷”吧！支持喜欢的游戏、喜欢的厂商就应该拿出行动来。关于PC我不知道怎么回答，我不觉得是因为PS2的价格因素让 TV-GAME 玩家转向PC的，里面好像没什么必然的联系，关键还是玩家的个人喜好，看什么游戏适合自己。像我就基本不碰PC游戏，当然我并不是说PC游戏有什么不好，这可能只是一个高龄TV游戏爱好者的洁癖罢了！

阿非：我也有这样的洁癖呢！只不过很久前就喜欢了PC的《帝国时代征服者》，编辑部的同僚们在闲暇时也常玩《CS》，这几个都是不错的游戏呢！我这么说是不是也有广告的嫌疑啊？（笑）

偏执狂：那你向这几个游戏代理征收广告费好了。（众人大笑）

阿非：最后请栾东大致说一下现在那些喜欢游戏的玩家在将来能否推动中国游戏业的发展，你认为游戏在中国能否变得和日本韩国一样受欢迎？

栾东：要靠业余爱好者来推动一个产业的发展，也算是一件比较有中国特色的事情了吧（笑），我想游戏产业的真正发展还是要靠政策的认可。纯粹从老百姓的角度来看，大众接受游戏是指日可待的事情，就像前些年人们还对早恋问题心有余悸，如今大多家长也都渐渐习以为常了。尽管所有的人都要经历恋爱和婚姻，政府也不可能出台政策鼓励大家加强异性交往。游戏业要翻身，除了广大玩家的支持，主要还得靠自己拼上小命。

国外都说我们非常幽默，事实上就是如此。（笑）也许是缘于自身目前与过去的经历，感觉国家很少轻易接触或认可各种娱乐形式，电子游戏一来到中国就惹了无数大祸，真是不知道将来要陪多少笑脸，创多少外汇才能感动所有人啊……电子游戏这种娱乐形式要受到老百姓的欢迎，照我看不需要太多时间，中国的玩家除了大多囊中羞涩，可不比日本人和韩国人缺少娱乐的欲望和时间，但是要游戏产业被国家政策和各种媒体承认，恐怕还有很长一段路要走，而我们大家也只能以此为梦想，朝着这个目标努力了。

阿非：真是太好了，非常感谢大家能参加我们《游戏机实用技术》的访谈，谢谢！再见。

众人：再见。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MGS2——神一样的记录

文：偏执狂

以下是在KONAMI官方站MGS2 BIG BOSS成绩中，那位最早打出BIG BOSS评价的TAKESHI（武）的最高记录：

RECORD SORTER
NAME TAKESHI
SEX male
AGE 11-20
REGION Asia
CODE NAME BIG BOSS

BEST
CLEARTIME 02:12:00
TOTAL DAMAGE 0
SHOTS FIRED 233
ALERT MODE 0
CLEARING ESCAPE 1
ENEMIES KILLED 0
MECH DESTRUCTION 9
CONTINUES 0
RATIONS USED 0
SAVES 0

RADAR TYPE OFF
USE OF SPECIAL ITEM OFF
GAME LEVEL EXTREME
DOG TAG COLLECTION 100%

TANKER CHAPTER CLEARED 46
PLANT CHAPTER CLEARED 15
CLEAR WITH SEA LOUCE OFF

看到这样的成绩不知各位MGS的FANS有何感想，反正笔者仍在吐血中……

先看看他EXTREME难度完成游戏的几个重要指标：

CLEARTIME: 02:12:00

这个通关时间在NORMAL难度估计也是很难达到的。

TOTAL DAMAGE： 0

总的伤害度为0，也就是说毫发未损，果然BT。

ALERT MODE ： 0

被发现次数为0，这……

ENEMIES KILLED ： 0

在EX模式下的零人斩可以说是奇迹，因为除了不杀任何杂兵外，在人类BOSS战时需要打掉的是STUN槽而不是LIFE槽，EX模式的BOSS战打过的人都会知道其难度之高吧！

MECH DESTRUCTION ： 9

应该是指机械（比如无人侦察机）的破坏数量，的确惊人！

CONTINUES ： 0

续关次数为0，也就是说他没有一次GAME OVER过，想起自己VERY HARD下的40多次接关，不由一身冷汗！

RATIONS USED： 0

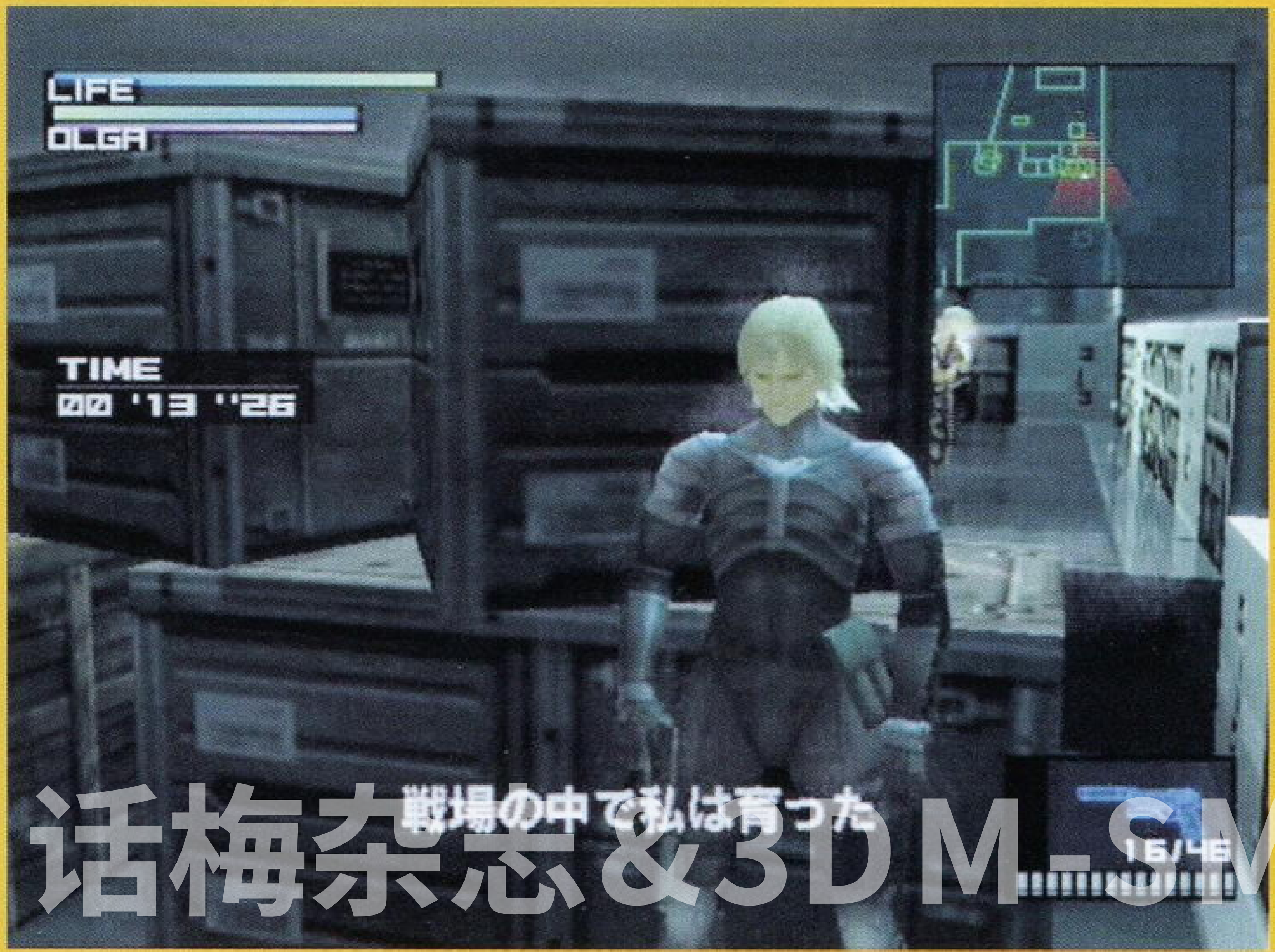
EX模式下没吃过粮食。虽说BOSS战后会自动加血，不过估计他BOSS战也没少过什么血，EX的BOSS一般来说都是2枪毙命，光是一开始FATMAN的定时炸弹乱舞就够受了，真想不通他怎么打的了？

SAVES ：0

他续关为0，存档自然更是不屑一顾，实力啊！

这样的成绩光是要追求其中两项指标同时达成就已经足让人乍舌了。另外，更无法想像的是他在EXTREME下没开雷达，没有使用特殊物品即隐身迷彩和无限假发！无限弹药也就罢了，可是不用隐身衣要在两小时完成游戏，还要不被发现、无伤害、不杀一人、不记录不接过的一口气打通……很多朋友可能和我一样宁可相信这是金手指或是其他作假方法的成果，而非普通人类所为。

本来还自以为是的想写一篇MGS2零人斩攻略炫耀一番，不过在如此BT的成绩面前，实在没有任何值得炫耀的资本。前所未有的压迫感与绝望感几乎令我放弃了MGS2，一切的努力都显得如此乏力。这就是日本BT玩家的强悍之处，或许只有“神人”才能形容这样的游戏者吧！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

疯狂的士 2——S-S 的奇迹

文：王伊浩

世嘉的《疯狂的士》系列做为一款前卫、另类甚至有些颠覆感的赛车游戏有着相当不错的人气，其移植版也因为极高的移植度并加入大量的原创要素而颇受好评，特别是《疯狂的士 2》中的“疯狂金字塔”（CRAZY PYRAMID）模式一度成为疯狂的士 FANS 们的热门话题。

事实上无论是否玩过前作或者说“是否有良好的基础”，只要多练多试，想完成金字塔中的16道试题并不算十分困难，毕竟其最低过关标准的要求还是比较宽松的，总比《GT3》的S级牌照要简单些吧？要说难就难在对于纪录的极限挑战上，而且挑战的还不止是“自我”呢！DC版《疯狂的士 2》的任何纪录都可以通过DC上传至专门网站进行世界性的比评，想像一下，哪怕只是一个跳远纪录能排入世界范围前100位那也是极不容易的。以CRAZY PYRAMID中难度最高的S-S CRAZY SPECIAL 为例，国内能在限时内完成的人应该也有不少吧，毕竟限时有6分钟之久，能开到S-S 的，基本功一定不会有什么问题，重复50次、100次还怕过不了关？（哼哼！）那些勉强过关的同好者千万别沾沾自喜，因为像日本的“疯的达人”EDGEPLAY之辈可创造4分13秒之类令人窒息的成绩！！！

为什么被定为金字塔顶端的难题可以把时限提高近两分钟这么夸张呢？我们先排除人的因素，从硬件方面分析一下S-S 的特点：

1. 任务是在6分钟内将33位客人送达目的地；

2. 地图与原创模式“小苹果”相同，地型较为复杂；

3. 与1-1 不同，目的地并不是有顺序的出现，而是预先存在于不同的地点，任意一个客人不必送至固定的目的地，只要是33个目的地其中之一便可；

4. 指示箭头也不是指路向的，而是指向最近一个目的地的直线方向。

很明显，第3点是关键，由于目的地是预设的，因此选择合理的送客顺序与路线就极为重要了，在1-1 成绩上相差无几的两人在攻S-S 时通常会有较明显的差别，可能也正是因为这一点。不断的探索实践才能找到更为省时（省油？省钱？）的行驶轨迹。

S-S 的自由度实在很高，在熟记路况的同时必须合理使用各种疯狂的士的疯狂技巧才能行动自如，最短行程的构想才能得以实施。因此在了解如此惊人纪录诞生的过程前，有必要对《疯狂的士 2》中的操作技术进行名词解释：

1. CRAZY DASH ：操作为同时按下D GEAR（B键）和油门（R键）。使用后车辆的速度会作短暂性提升，多用于起动，可令的士拥有较高的初速度。

2. LIMIT CUT：通常所说的二段DASH，操作为的士行走时先按R GEAR

（A 键）之后再同时按下 D GEAR 和油门。效果是可令速度提升

至极限，比使用CRAZY DASH时更快，但极速的保持时间很短，且在极速时间内很多操作都无法起到应有的效用，且还会有失控的危险（如急转弯、急停等），但此技巧的使用率相当高，通常间隔一至两秒就有重复使用的必要了。

3. CRAZY DRIFT ：急转弯，操作为的士行走时紧按油门，之后从R GEAR 推向D GEAR，同时按所要转的方向便可。多用于直角或U形弯道的转向，方向入力时间的控制较为重要。

4. CRAZY STOP ：操作为刹车与D GEAR 同时按下。可令车子很快减速直至停止，停车技术在《疯狂的士》中十分重要，S-S 中的33次停车的质量也直接关系到成绩的好坏。

5. CRAZY DRIFT STOP：顾名思义就是CRAZY DRIFT和CRAZY STOP的组合技，操作为的士行走时先紧按刹车，之后从R GEAR 推向D GEAR，同时视路况按相应的方向。十分常用的停车技巧，要创造好成绩必须熟练掌握，因为可以省去停车后再次起动时转向下一个目标的时间，当然，这要求玩家对下一个目标有预先的把握。

6. CRAZY HOP ：二代新加的系统，操作为按跳跃键（Y键），效果就不必多说了，CRAZY HOP 可在行走中或LIMIT CUT中使用，跳跃距离自然也有所不同，而Y键的入力时间长短也会造成跳跃的高度不同。虽然在CRAZY PYRAMID 模式1-1 以下的各题中CRAZY HOP 都是技术关键，但在最后两题及实际游戏中跳跃都是很少运用的技巧，毕竟跳起后直到落地都不易控制，很可能得不偿失，不过若是利用HOP 抄近道就另当别论了。

另外，选择人物及车型也很讲究，的士车、三轮车（黄鱼车？）及婴儿车中对于S-S 最为有利的还是三轮车。BIKE的最高速度略低于的士，但有着的士无法比拟的灵活性，90度的弯道通常不用CRAZY DRIFT也能轻松通过，停车也比的士更容易，而且车型小巧，利于闪避障碍物。那为什么不用婴儿手推车呢？开玩笑！婴儿车有着极难驾驭的灵活性，且车型比的士车还要大，这个……用来搞怪搞笑还行。至于EDGEPLAY为什么选用CINNAMON & BIKE就不太清楚了，可能各人物间的细小差异只有高手才能体会。

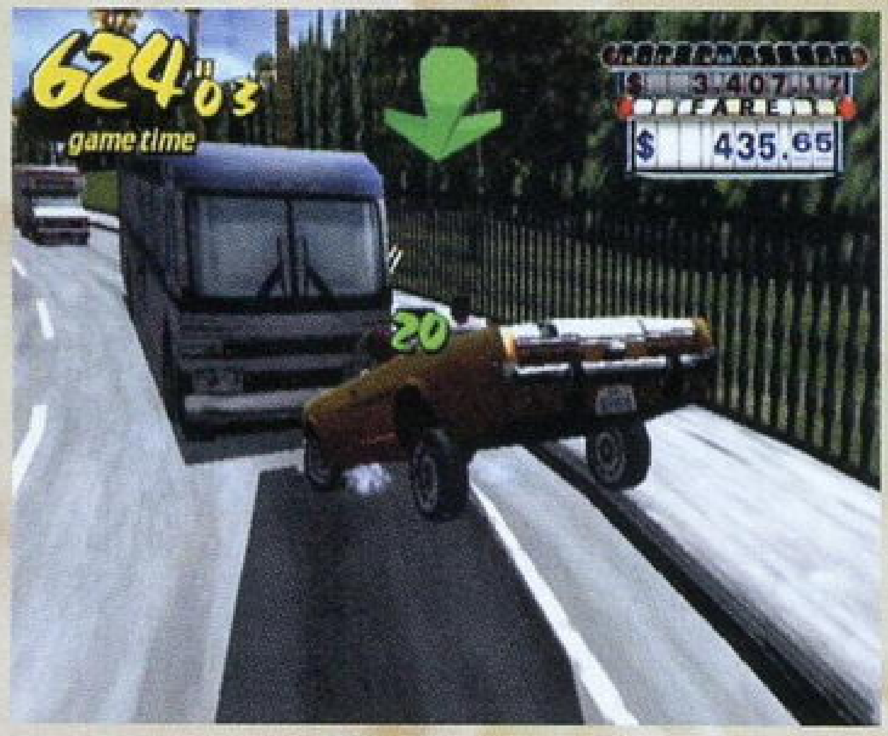
接着我们就来看看 EDGEPLAY 对于最短路线的设想吧：

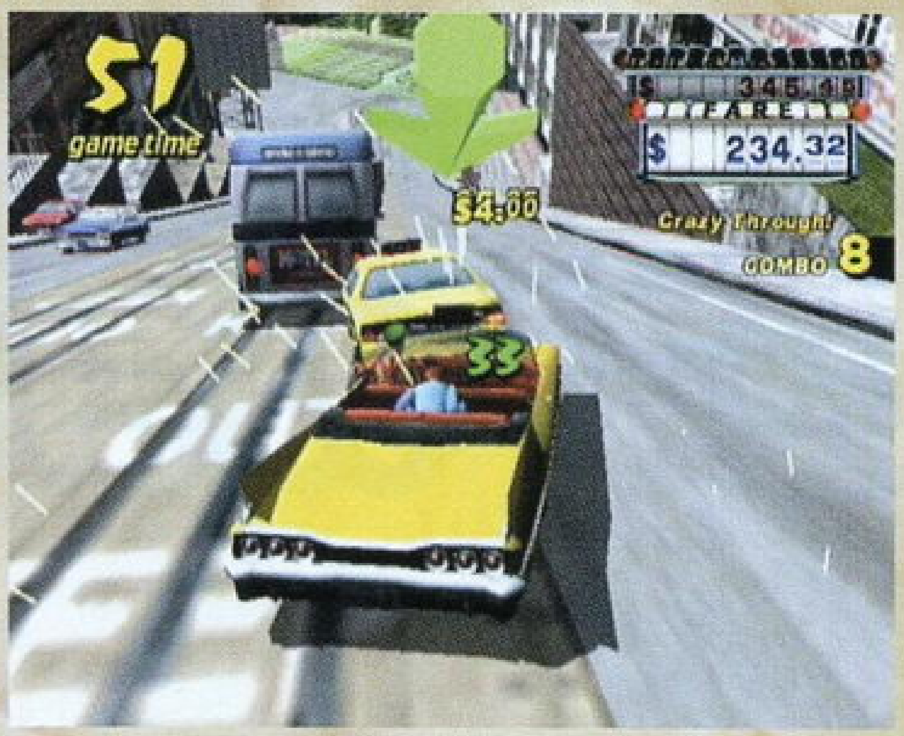
1. the art museum 停车区离起点近在咫尺，在CRAZY DASH后立刻使用CRAZY STOP。

2. the Church 第一个T形道口向左，然后先右后左走个S，贴近左侧减速停车。

3. Central terminal 向右90度起动，直行一段后可见高台上很大的停车区，以LIMIT CUT后的大跳跳上平台，在停车区右侧急停。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn



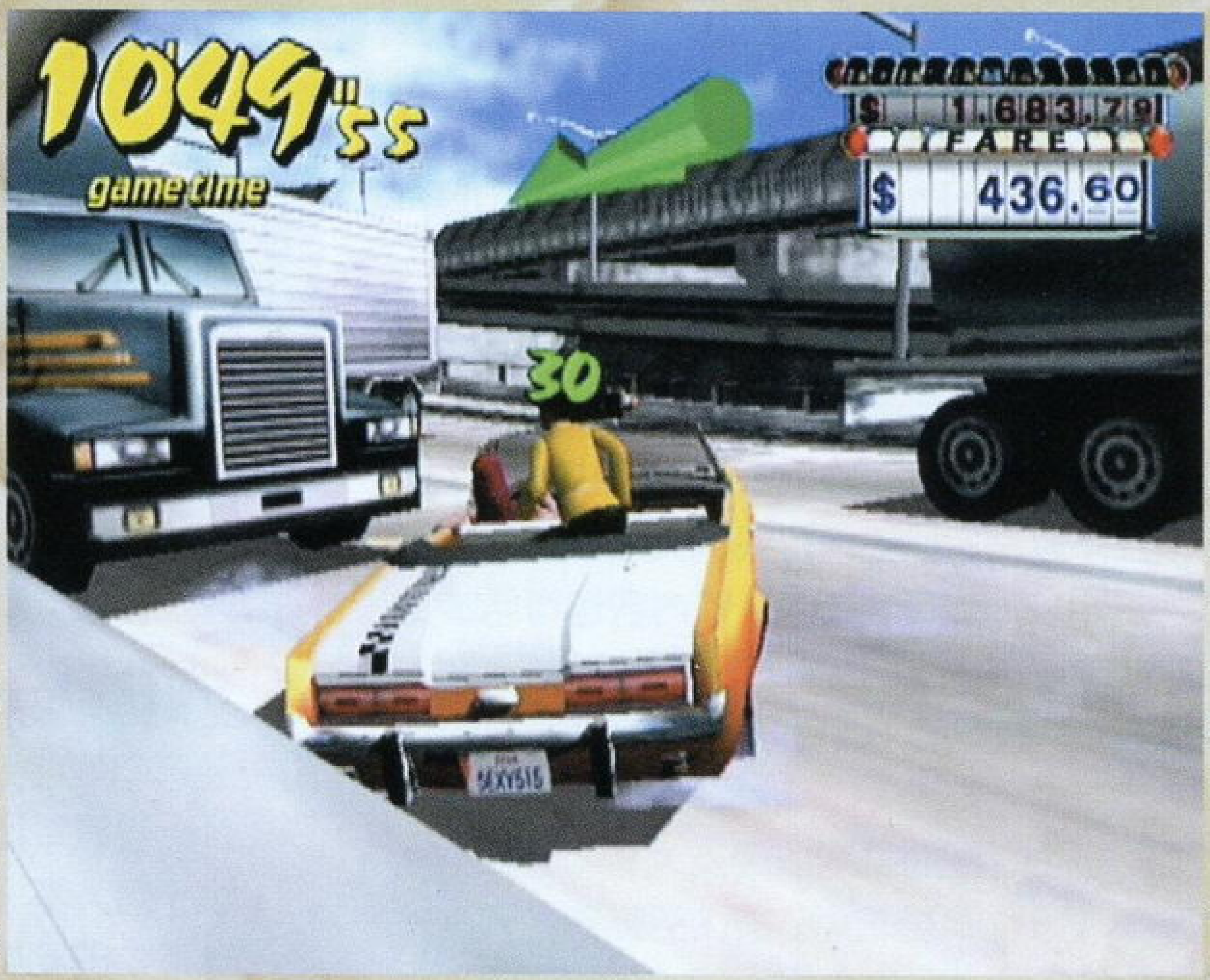


4. the department store 由右方豁口降下，右转沿路到达下一个停车区，左旋90度停下。

5. the public library 直行便可到下一个目的地。

6. the TEMPURA restaurtan 顺路势左行又见停车区，STOP。

7. the hotel 跳上正前方房顶，由于前面还要再跳一阶，两次跳跃的相隔又很短，所以第一跳应使用小跳，第二跳则要靠右行，冲破木箱降下，正好落在停车区。



8. the supermarket 利用前方跳台飞过两层高楼，必需使用LIMIT CUT后的大跳才能成功，车与跳台的角度和跳跃时机也很重要，如果失败，最好重来，因为绕道的话就会浪费6、7秒的时间。落地后沿路先右后左便可达停车区。

9. the hirh school 向左90度直行，不必管分支路线，不一会儿便会出现停车区。

10. the band shell 直行跳起，从两树丛的中间通过后马上向右行，在停车区的最右方放下客人。

11. the KARATE dojo 向右约45度便可看见停车区，还是向两树丛中间方向跳起，停车可利用撞墙来减速(汗！高手向)。

12. the hospital 由路口左转，沿街行再右转，便可停下。

13. the post office 街道走向分明，只须左走直行就能到达下一站。

14. the police station 左转两次后，经T形分支向右，沿路向右转再左行便可以CRAZY DRIFT STOP左旋90度停下。

15. the fire station 直行即可。

16. the basketball court 左行沿弯道向前，见分支向右，走过一个S形后，在停车区右侧停下，撞货摊可用来减速。

17. Burger King 由红色墙壁右边的路口进入，十字路口向右行，经过一较长路段后在T形路口往左行，尽管右边也能看见停车区，但为后面的行程着想，还是先选择左边的停车点，但要注意用CRAZY DRIFT STOP旋180度停车。

18. the university 左行便可到达刚才看见过的停车点，不过此处速度不易过快，很容易开过头。

19. Hrad Rock Cafe 向左45度方向的路口起动，进入该路段后应立即跳上右侧的平台，这就要求刚进入此路口时要贴左行，尔后转右跳起，这样才会有较大的余地，上平台后左转，落地时也要左行，才可见到停车区。

20. GAP 在下一个路口左转，并立刻使用CRAZY DRIFT STOP转向180度停车，这一操作完成得较为流（几个乱码）。

21. the boathouse 由左前树丛左侧切入，前行穿过水池后进入停车区，在水池中就应提前减速，以免冲过头。

22. FAO schwarz 偏右起动，向两树丛中间方向跳起，同时也通过两高楼的中间，若方向与角度合适便会落在停车区。

23. HMV 向右一个U形便可停车，要注意的同样是速度不宜过快。

24. the opera house 左转直行，跳上平台，落地后向左，利用惯性减速停车。

25. the stadium 左行再向右走一个S，停车区显而易见，CRAZY STOP结合撞击电话亭便能瞬间停下。

26. City Hall 左行又是一个很大的停车区。

27. the stock exchange 直行一段，在分支处右转上斜坡，这个分支从远处看象是死路，所以要多加注意，从斜坡降下，便可看到表示停车区的绿线，以CRAZY DRIFT STOP令车头对着来路方向。

28. the bank 直行再左转，安全停车后就只剩五个客人要送了，胜利在望！

29. the bus terminal 左转可以看到不少大巴士，撞击BUS车尾快速停车是相当不错的选择。

30. the heliport 右行沿公路疾行，下一个停车区正等着你呢！

31. Ferry Port 靠右走，沿海边公路前进，但一定要注意别掉进水里，那可能就叫“一失足成千古恨”吧。

32. the law court 到了现在这一步已经不存在什么难点了，撞电话亭用来急停也成了老套路。

33. the clock tower 此时的指示箭头终于有用了，终点就在前方。

这样的行动路线的确有他的独道之处，几次跳跃意图明显，而舍近求远颇有玄机，应该是在为下一步做辅垫。(笔者按照这一路线攻克S–S时，也获得了很大的突破，已能在4分50秒左右完成了)EDGEPLAY在实施时仍有几次小失误(如第2处、第20处及最后一处)，但依然能创造4分13秒的纪录，领先世界第二名4秒之多！从理论上讲，这个纪录再缩短3、5秒是不成问题的，但由于地形中的障碍车辆出现位置并不固定，有一定的随机性，这就令好成绩的诞生也需要一点运气，当然，运气成分在这样一款对技术要求很高的游戏中所占的比例是很小很小的。

可能很多朋友都和笔者一样有幸看过此项纪录诞生的全程录像，是否亦和笔者一样为其娴熟的操作、精湛的技术和超凡的记忆力所折服，或者有与之一较高下的热血念头呢？如果只求过关，或许尝试50次便能成功，但要超越这样的纪录，也不知500次的尝试够不够？不过此纪录只是去年年中时产生的，而疯狂的士的疯狂纪录每天都有被刷新的可能性，现如今S–S的成绩又变得如何恐怖也不得其详，惟一可以确定的是日本玩家的专业、狂热、执着与BT非吾辈可比拟。

有人说“中国虽然没有最好的游戏，但却有着最好的玩家！”其中除了那份爱国热情值得称道外，是不是多了点阿Q精神呢？面对一个个不可思议之奇迹的诞生，这样的豪言狂语好像已不再有什么说服力了吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

FF X超越“超越一切者”之道

文：偏执狂

《FF X》无疑是2001年度最强RPG，有关其情节与系统的话题至今高烧不退。如果只是过山车一般通关一遍，再将剧情小说来个一目十行，便将《FF X》当作成列品或进行二手贩卖，那可真是天大的浪费啊！如果历经千辛万苦，令传说中的FF系列史上最强隐藏BOSS——全てを越えし者矗立在玩家面前，其9,999,999 点HP的强健体魄及每击都可打出99,999 的恐怖实力都将带来前所未有的强烈震撼，若能将这厮在10分钟内象切面瓜一样的杀，或是只以一人之力单挑便将其一刀两断，那又将获得多么无与伦比的成就感呢！？这并非天方夜谭，但可能需要花掉七、八十个甚至上百个小时的时间，不过光《FF X》这个名字也就值回票价了。那么就让我们一起踏是超越“超越一切者”的漫长之路吧！

一 获得飞空艇之前：

直到可以控制飞空艇之前的流程均可以用正常速度来完成。何为“正常速度”？大致就是无须刻意练级或回避战斗，迷你游戏也可以暂时丢在一边，当然，如果是第一次玩《FF X》可以找本攻略，比如《游戏机实用技术》2001年的13与14两期上的攻略就不错，资料较为详尽，其中一些内容也可与本文进行相应的对照。由于《FF X》的情节与主线流程上并没有什么特别的难点，所以取得飞空艇的游戏时间通常在三十小时左右（或更短），在这个段落中仍有几个需要注意的地方，比如：

（1）最好能在第一次进入各寺院的试练之间时就能以破のスフィア获得全部隐藏道具（注意：最后一颗“破のスフィア”是难点，乘飞空艇到ザナルカンド，重新回到エボン＝ドーム的试练の间，踩下地板上7个白色四方形印，破のスフィア出现），这样可以尽早令攻击界限突破的超强召唤兽アニマ入手，对战斗绝对有利。

（2）アルベド语辞书最好也不要遗漏，遗漏后不可补救的几处尤其要注意，因为集齐全部アルベド语辞书可在飞空艇上的商人リン处得到99个逆转钥匙，这是改造2倍OVER DRIVE槽增加特效的必要道具，其功效在后面会再说明。

（3）经过ナギ平原时应先到怪兽训练场购买含有捕获能力“ほかく”的武器，装备后对怪物进行最后一击便可对其进行收集，怪兽收集是众多隐藏内容出现的必要条件，随流程发展先收集一些，也可节省一些后期怪物收集的时间。因为捕获武器价格不菲，考虑到还要花大约20万（讨价还价）让召唤兽ようじんぼう加入，因此可以只买两件，泰达、瓦卡、阿隆均可，并在一件上加贯通、另一件上加见破，对于捕捉工作的顺利进行有不小的帮助。

（4）在ナギ平原有9种可捕获的怪物，ガガゼト山则有12种，在第一次到达时最好就能每样至少捉一只，这样再回怪兽训练场便可得到取得强力召唤兽三姐妹的必要道具つぼみのかんむり又可令装有尤娜七曜武器的宝箱出现。

（5）尽量以尤娜以首发阵容出场战斗，因为遇敌前570次，召唤兽的能力都会有所上升。

二 初、中期人物培养：

全新的升级系统“晶球盘”颇具奥妙，这也使各人物在游戏初、中期的能力发展方向变得分重要，以下方案值得推荐。

（1）盗贼军团参上：

除了兽人基马利外，其他角色在晶球盘上的行进路线基本固定，而基马利在晶球盘中的初始位置处于中央，发展极为自由，但处理不好很可能使其成为鸡肋式的角色。个人认为如果基马利向可爱的盗贼琉库的路线靠拢会对游戏进程更为有利，而这一点也得到了不少《FF X》玩家的认同。

在晶球盘上，从基马利的初始位置到琉库的路线起点（使用和盗取能力处）非常近，只是有两个LV.1 晶球锁阻拦，但游戏不久就可以得到LV1. キースフィア，兽人的发展不会有多少延误，而从盗贼路线起点到抢劫（普通攻击+偷盗）技能这一段，基本能力增加得相当多，这可能是因为琉库是最后加入的角色，能力很低，制作者为了弥补，在这一段起始路线上基本能力增加的设计就相当得强，这样可以大大提高基马利的战力，并增加盗取机会，更重要的是可以在ガガゼト山与兽人族兄弟的战斗中盗取角色能力发展中期急须的珍贵道具LV3. キースフィア10多个，可以避免同伴们在晶球盘上被LV3. 晶球锁弄得进退两难。而这一切只要两个LV1. キースフィア，成本低廉！

事实上创造一支“盗贼军团”亦是值得推荐的角色初期育成法。尤娜的白魔法路线以左下行也会离琉库的起点越来越近，只要打开一个LV2. 晶球锁再多走那么三五步就也能习得“使用”和“盗取”特技，然后返回原先的路线，又一个温柔美丽的盗贼诞生了！在アルベド族的基地中获得技スフィア后立刻使用，让泰达学会抢劫技，这下就连我们的主角也不得以沦为强盗了（笑！）。此时队伍中已拥有三个强盗（琉库、基马利、泰达）、一个女贼（尤娜），已不必刻意花功夫偷东西，战利品会大大增加，特别是在与拥有稀有道具的BOSS战斗时不会因为偷盗而浪费有利战机。另外，队伍中有三个可以使用特别道具，比如极为实用的アルベド回复药（全体HP1000回复+部分异常状态解除），也能使战术更为轻松。

（2）“连续魔法+アルテマ”时代：

此处所述其实只是游戏初、中期人物培养推荐方式的后续说明。在建立盗贼军团后，各人物发展走向暂时固定下来，但几项需要LV4. キースフィア才能获得的强力技能还是应有先后取舍的。在BOSS战（应尽力将BOSS以OVER KILL干掉，从而可以得到双份道具）和宝箱中取得3个LV4. キースフィア后，

www.plumbook.cn

可使用リターンスフィア令基马利回到起点，打开最强黑魔法アルテマ的封印，然后使用两个黑魔法スフィア让魔力最高的两个角色露露和尤娜能一下子全会此魔法，因为是全体无属性强力攻击，因此实用度很高；另一方面让性感的黑魔法师露露在晶球盘右下角耐心等待第4个LV4.キースフィア入手（实在没有可在オメガ遗迹中找到），就可以及时获得连续魔法的能力，尤娜此时则使用特殊スフィア分享这一成果；而第5个LV4.キースフィア出现时可再让琉库学会盗匪路线的招牌技——模仿。此时，有三人会アルテマ、两人能连用两次黑魔法、一人有模仿技能，普通一回合也能以“两次アルテマX2+模仿”产生巨大的伤害，一个连续魔法+アルテマ的时代到来了！以这样的攻击组合，要想打倒“辛”已非难事，要是想先欣赏一下《FF X》精美感人的ENDING也未尝不可。当然，以琉库的“胜负师之魂”战术也能轻松爆机——使用琉库的OVER DRIVE技“调合”扔出两个胜负师之魂，就可以令战场上的三个角色的所有攻击都固定为9999，然后以多HIT的攻击道具或OD技进行攻击便可产生惊人的威力——但此战术的限制不少，胜负师之魂要在オメガ遗迹的BOSS处盗取，而オメガ遗迹中从杂鱼到BOSS都不是吃素的，在遗迹中连续魔法+アルテマ依然是很有效中作战方式。

另外，关于琉库的培养，因为有了盗贼军团，她的作用被淡化了，速度虽高但攻击力和魔力都低了些，难用作战斗主力，不过如果把所有的运气都加在她身上，再在她的武器上改造异常攻击效果（石化+毒攻击就不错），那绝对是“神偷女王，杂兵克星”，如果要配合连续魔法+アルテマ战术，在习得模仿后走露露或尤娜的路线增加些魔力，亦是不错的选择。

三 自由活动：

获得飞空艇后可以做的事情很多，不过要是统筹计划一下，依然可以按一定的行动顺序来提高效率。

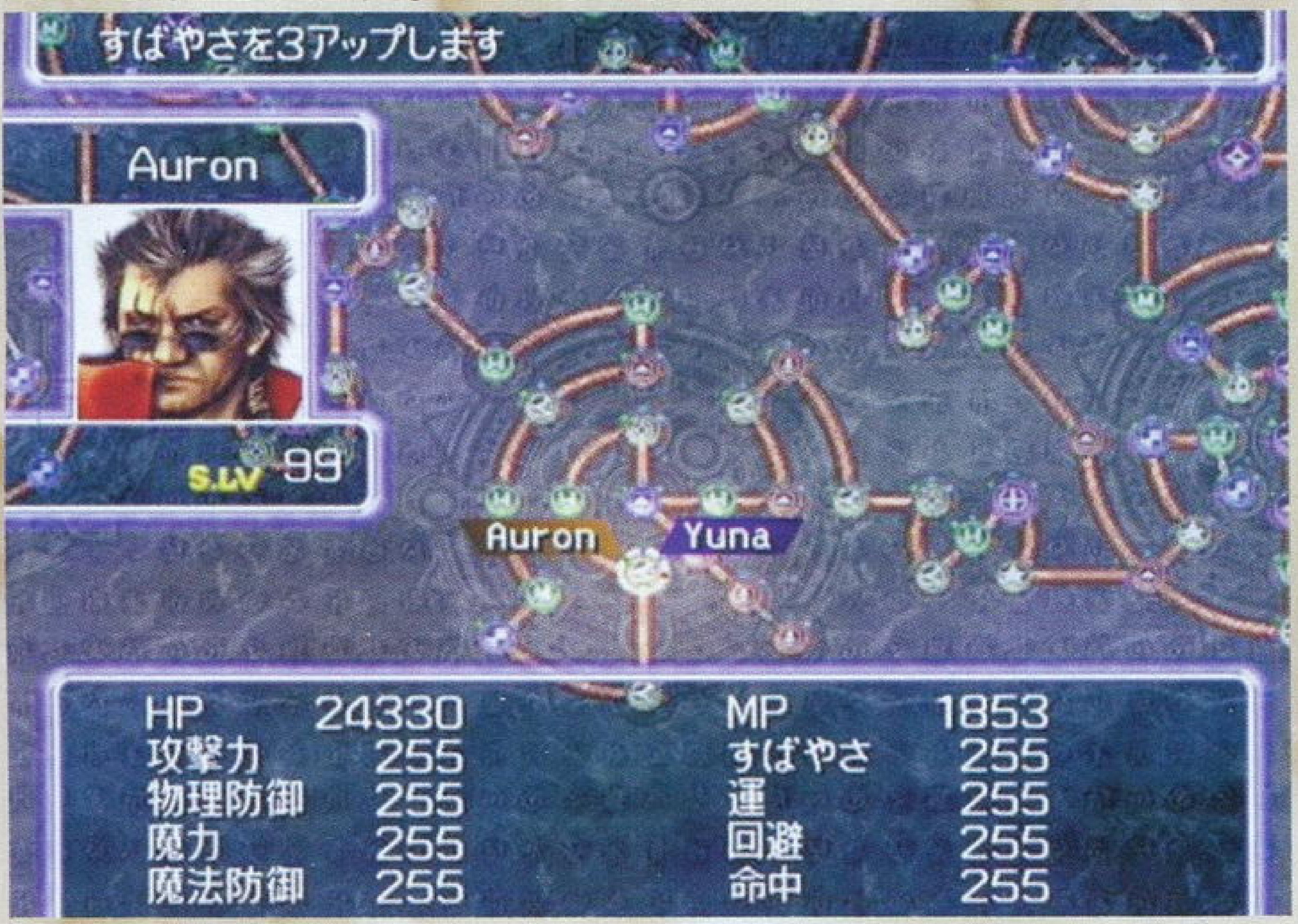
（1）用飞空艇到各召唤兽的取得地点，再次进入祈子之间会得到一些不错的道具，由于试练之间的迷题已解过一遍了，可轻松搞定，如有遗漏的破のスフィア也可补救一下。

（2）乘飞空艇到地图搜索出来的バージ＝エボン寺院，打倒水中的怪鱼后既可得到带有不遇敌能力的武器（没得到就用SL大法再打），又可令强力召唤兽 アニマ加入。打水中的BOSS只要装上石化防止应该不难，得到アニマ别忘了再进一次祈子之间哦！

（3）去ナギ平原垂陆行鸟进入东南部レミアム寺院，先参加陆行鸟比赛，赢得くもった镜（不拿宝箱的话要赢比赛易如反掌）；再进入寺院打倒ベルゲミーネ的全部召唤兽，得到最后的召唤兽メーガス三妹和月轮圣印。

（4）去マカラーニャの森引发事件获得七曜の镜，以满足取得最强武器的基本条件。此时只要去怪兽训练场打开宝箱，再进行二段改造，尤娜的七曜武器就已经入手了。（发个アルテマ试试……果然是五位数的说！）

（5）接着可以继续设法令其他角色的七曜武器尽在掌握，也就是说有一堆的迷你游戏等着你去完成。尽管要打倒超越一切者并不需要全部的最终武器，像琉库、基马利、露露甚至泰达的七曜武器都可有可无，不过为力求完美自然是一个都不能少！如果有不遇敌能力，要完成找仙人掌游戏会比较轻松；在雷



平原也可使用不遇敌能力，尽管战斗可以当作是收集怪物，但还是专心避雷比较好，200次，20分钟搞定；陆行鸟训练因为有BUG就更不在话下了；捉蝴蝶有点烦人，那就多试几次，把路线记熟后应无大碍。

而《FF X》中最为重要的迷你游戏“闪电球”就没什么捷径了，老老实实一场场打吧！笔者第一次玩水球时整整打了100场才得到水星圣印，其实讲求些技巧40场便可：瓦卡三个OVER DRIVE技的奖品是按锦标赛－联赛－锦标赛的顺序出来的，在比赛首场前SAVE，然后用SL大法直至奖品出现再进入比赛；取得三个OD技后，注意不要在SAVE点进入新联赛，到露卡的比赛场，和柜台小姐对话后进入新联赛，奖品是水星圣印的几率很大。想让比赛更容易的话，可在联络船上让泰达学会“无赖技”杰克多射门；招球员方面首选老队长瓦卡（在飞空艇上可令其复出），每场比赛出场费1元，能力又很强，价廉物美啊！再找一两个强力后位，“绝对无敌球队”成立。由于阿隆的七曜圣印需地域+种族制霸10种以上才能得到，所以七曜武器可以到后期再拿。

四 怪兽收集之旅及其他：

漫长的捉怪工作此时终于全面展开，因为可与练级同步进行所以不会太枯燥，而且《FF X》的战斗也是充满乐趣di！

（1）练级须知。《FF X》的超快速升级法想必是“地球人都知道！”在此不再重复，需要强调的是：获得“明日への扉”最简单的方法是在オメガ遗迹的BOSS处盗取，偷他90个再说；要令练级最佳OVER DRIVE TYPE——“危机”迅速出现，可在面对练级专用敌人“魔法壶”时，对味方使用重力魔法数次，直到HP呈黄色，然后连续防御数十回合即可；有关练级的同类型能力，其效果不会叠加而是覆盖，比如说武器上有2倍AP再装上3倍AP效果并非2+3倍AP或2X3倍AP，而只取3倍AP，ダブルドライブ＋トリプルドライ也是同理，只有3倍OD槽增加效果，就连濒死时OD上升的ピンチにドライブ 能力也不能与危机同时起作用，也就是说“ドライブをapに+AP3倍+トリプルドライ”已练级极限装备，所以改造时要注意了，别造成浪费。

要想能人手一件超级练级装备，比较节省稀有道具的推荐方法是先把从オメガ遗迹的BOSS处盗取的明日への扉改造几把效果一般般的练级装备先将就着用，在具有轻松打倒第6个种族制霸时出现的一つ目的实力后（用召唤兽アニマ便可）与之战斗，可得到有AP3倍＋两个空格的武器，连续作战直至获得全部人物的武器，在完成6种地域制霸后又可得明日への扉99个，接下来各位应该知道怎么做了吧？逆转のカギ（改造ダブルドライブ）和（胜利的方程式リプルドライ）现在用才超值，六件练级效果超凡的武器入手！

（2）捕获技巧。捕获应与练级交替进行，先到“魔法壶”处等上几分钟，这时候听听音乐、打打电话、吃吃零食什么的都行，只要别忘了连按三角键就行了，全体99级后再去世界各地，战斗除了捕捉怪兽外，还为取得能力上升的引发晶球（惟独不是为了经验值？！），必要是使用一些XXの记忆，待99级的晶球盘行动值用完就再去魔法壶处轻松一下……如此循环，怪兽越抓越多，而队伍也变得越来越强（练级时应以尤娜优先）；各地域魔物都有出现频率较高的活动区域，因此不要一直在狭小的范围里转圈；有几种怪兽的出现率的确很低，每种捉10只的条件因此显得较为苛刻，除了要有足够的耐心，还得有点运气；在全种族各捕获5只后，可得到ダークマター99个，给攻击力较高者（泰达首选）改造一件伤害值突破界限的捕获武器，对于后期的收集工作会有不小的帮助；另外，应经常去训练场看看收集情况，才可心中有数，因地制宜。

（3）生财有道。《FF X》的金钱主要用于贿赂，如果要改个好一点的能力，贿赂的确是最快捷的方法，但同时也必然要求有快速制富之路。前面说到的与一つ目战斗，如得到重复的武器可卖掉，价格颇高；在オメガ遗迹收集怪物

www.plumbook.cn

时，如果遇到宝箱怪，记得装上金钱2倍能力，100,000 块便可入手；还有一种暴富法也很常用，就是在第1个地域制霸和第5个种族制霸后各得体力の秘药99个和魔力の秘药60个，到キ－リカ岛的老太婆处买2200的防具4格防具，加上“hp+30％”或“mp+30％”的能力，分别可卖25000和30000块，算一算能赚多少钱啊？（流口水ING……）能力够高时就多打打训练场的强力怪兽，得到的装ゼト山的マンドラコラ花620,000换取リターンスフィア24个，可加速角色在晶球盘上的移动；胜利的方程式5个则要在ビーカネル－的サンドウォーム身上花900,000换得，要30个，用于改出第七件究级练级武器；在チョコボの羽上要花100多万，后面会具体说明。有闲钱您就看着办吧！（“请支持公益事业！”）

五 训练场制霸：

待全体角色走完晶球盘，估计怪兽收集之旅也将进入尾声，其实在能力达到一定程度后就已经可以挑战训练场里的一些难度较低的超BOSS级怪兽了。当然，还是走完整张晶球盘后再打比较省心。即便能力不足，也还是可以以“アニマ战术”对付34种BOSS中的大多数。所谓アニマ战术就是在对召唤兽没有限制及敌人没有一击必杀型攻击的场合以アニマ作为主攻手段。只要尤娜够强，アニマ的基本能力就会很夸张，（这就是为什么要让尤娜尽快升级的道理了）再让其学会ケアルガ、シェル、プロテス、ヘイスト、デスペル、龙剑等对战斗有利的魔法和特技，在战斗时先加速，视情况加物防或魔防（注：加魔防后HP回复效果也会减半），然后连用普通攻击就可以和BOSS慢慢磨了，MP不足就吸收，召唤兽攻击力强，且不会中异常状态和即死攻击，这就是优势所在。还有，把バハムート当作此战术的候补也不错，三姐妹不易控制，但偶尔也可用一下。

还有一种瓦卡“OD战术”可能很多人都没听说过，就是利用瓦卡的第二个OVER DRIVE技主攻的战术。有人说最强的攻击型OD技是泰达的第四个OD技，其实这个OD有很强的攻击力修正，就算攻击力达到255通常也只能打掉60万左右的HP，但瓦卡的第二OD技就不同了，如果能按中三个2HIT，那就将进行12次物理攻击，攻击力不会修正减弱，最多可打1,199,988点HP，强弱分明了吧？！如果配合召唤兽战术，必有绝佳的效果。不过要按中三个2HIT会不会很难啊？其实这个老虎机的转速很慢，只要有一格的提前量就很容易按到2HIT，只有最后一个稍难，不过如此强大的威力，值得练习一下。反正在训练场连续魔法+アルテマ时代已经过去了。

尽管有以上战术，还是有几个BOSS打起来要讲究些技巧与方法：

（1）地域制霸之モルボルワースト。由于一出场就是一个臭气息（混乱+毒+沉默+盲目+暴怒+？？），所以方法不正确，能力再高也会很麻烦。可以给尤娜装备带有完全混乱防止的防具，需气つけ药48个，在ガガゼト山的怪物アーリマン处可偷得，一次可盗4-5个，然后以召唤兽战术对付这颗臭气植物。（用召唤兽对付以异常状态攻击为主要手段的怪兽通常会有特效）

（2）地域制霸之サボテンダー。又是一颗死仙人掌！（为什么要说“又”）魔防很高；会反击，反击通常是9999；招牌技针万本强制99999；还有仙人掌最强特技——逃跑，不过其HP仅12万，攻击力够高的话两下就解决了，还是等练级练得差不多再来找他的茬吧！

（3）地域制霸之ドントンベリ。“灯笼菜刀王”对召唤兽有一击必杀的特效（那一招很值得一看），反击技的攻击力不太稳定，但通常也是一击死，其HP为48万，建议还是等攻击力较强后再用瓦卡的OD技一下解决他。

（4）地域制霸之カトブレパス。别的没什么，只是他死时会放一个アルテマ，保险一点就用召唤兽挡一下。

（5）种族制霸之ジャンボプリン。HP135万，物理攻击无效，有魔法反弹，属性魔法吸收，使用强力黑魔法攻击。可以用连续魔法+アルテマ或召唤兽战术应付。其HP不多时会来个HP徐徐恢复，应在第一时间使用デスペル解除魔法效果。

（6）原创怪兽之アースイータ。打几个就会倒在地上，此时攻击他就会以黑魔法フレア反击，最简单保险的方法是用アニマ战术，注意在他倒地时不去理他，直到他站起来后再攻击，125万的HP也不过如此。

（7）原创怪兽之ヒュージスフィア。魔防较高，并用アルテマ反击，HP不多时便会加速并连续使用全体物理攻击。比较可行的方法是先用アニマ战术，再用瓦卡的OD技一口气干掉他，其HP为150万，打的时候可以计算着来。

（8）原创怪兽之ブラキオレイドス。这就是曾成为热门话题的“断罪”。反击技断罪的确很强，只是因其攻击方式太有规律了，所以依然有空子可钻。其攻击是物理攻击、いまわしの虹（全体攻击）、加物防魔防及收束魔法阵（单体强制99999）四招轮流使用，只要先放出召唤兽周旋，在收束魔法阵前收回召唤兽，然后再放出，再收回……时间是最强的武器！

（9）原创怪兽之ネスラグ。这只蜗牛状态攻击倒不算太可怕，用召唤兽战术依然有效，只是其HP高达420万，在打掉他200万左右的HP时他就会缩进壳里，物理攻击无效，且HP会徐徐回复，回复效果常常达数万，这下头痛了吧？最原始的方法，连续魔法+アルテマ，不过好像很花时间的（汗！）。比较快捷的方法是用泰达及瓦卡的OD技连攻，需要其他人转让OD槽，几下就把壳打碎了。

（10）原创怪兽之神龙。这应该也是最难对付的BOSS之一，因为是在水中，所以战斗只有泰达、瓦卡和琉库参加，神龙最可怕的攻击是粉碎（一体吹飞，战场脱离，无药可医），因此速战速决才是上策。不过神龙毕竟有200万HP，知道为什么前文中会特别强调瓦卡的第二OD技了吧？按得够准两次就能结束战斗。剩下的就只有祈祷神龙不会一上来就粉碎瓦卡了：）

六 全てを越えし者最速攻略：

千呼万唤始出来！超越一切者终于登场了，只是其造型让人有些失望，SQUARE明显在偷懒！不过其实力的确让初识其真面目者惊骇不已。超越一切者对于魔法攻击（属性魔法吸收）、状态攻击、OD技及偷盗都会以アルテマ反击，伤害值不是99999已经很给面子了，召唤兽和OD技战术完全失效，除物理攻击别无他法，而泰达路线的最后一项攻击+破坏行动顺序的特技クイックトリック成为了与全てを越えし者对抗的最佳手段。

面对如此强悍的BOSS，玩家普遍采用的战术如下：

（1）选用人物为尤娜、露露、阿隆，原因是尤娜和露露的七曜武器是MP越多攻击力越强，因为有MP消费1的能力在，MP将持久保持在较高水平，而阿隆的武器是HP越少攻击力越强，这样三人HP的多少基本不会影响攻击力，物理攻击力只要有一定的水平就可保证每击都有很高的伤害值。

（2）必要技能为クイックトリック和リレイズ（自动复活）。战斗开始时先每人用一个リレイズ，然后用クイックトリック连续攻击，如果超越一切者用单体攻击那最好，至少下一个回合还有两个人在用クイックトリック攻击，而死而复生的角色无论速度多高，在BOSS行动前只有一次行动机会，那就接着用リレイズ套个圈；如果是全体攻击，那就在下回合老老实实各自套圈，直

诗梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

到超越一切者再用单体攻击，就又有机会攻击了。如此反复，1000万HP总会有被磨光的时候的。

“套圈战术”虽然费时，但确实是可行的方法，不过要想在10钟内解决一切，那就绝不能用如此保守的方法。

(1) 选用人物为尤娜、泰达、阿隆，这是因为泰达和阿隆和普通攻击动作最为简明，而尤娜的攻击动作虽不是第三快的，但她是最速攻略必要人物，另当别论。

(2) 必要装备为七曜武器和带有オートヘイスト（自动加速）的防具，オ

トヘイスト能力需チョコボの羽80个，制霸奖品有99个，可改造一件，在オメガ遗迹的メチーェ身上花36万可得チョコボの羽60个，不算很贵，再改两件防具不成问题。

(3) 必要技能为クイックトリック和尤娜的召唤。“召唤？为什么？难道连自动复活都不用吗？”的确是这样。在自动加速状态下使用クイックトリック三人第一轮便可行动20-30次，在超越一切者行动前的尤娜的最后一次行动时放出召唤兽，召唤兽通常在一次普通攻击（注：千万别用OD技什么的！）后被KO，然后又轮到三人行动了，尤娜的行动机会会减少一些，但三人依然可以打十几二十下，到BOSS行动前再放另一召唤兽……一般来说在バハムト阵亡后超越一切者也该赴黄泉了。这就是偏执狂自创，一人不死，毫发不损的“肉垫召唤战术”。

(4) 尽管有以上方法，战斗时间仍然很有可能超过10分钟，所以还要有些补充说明。根据七曜武器特性尤娜出战时应为MP全满，泰达HP全满，阿隆HP一半以下；把系统设定（菜单的最后第二项）中的第四项调为记忆（战斗指令与上次相同）、第六项召唤调为SHOT（召唤兽的出场及OD技简化），原因想必不用解释了吧？

答案公布，各位会不会有上当的感觉呢？的确是十分简单的战术，但就是如此毫无噱头的打法却能令笔者创造 *6分35秒* 打倒超越一切者的记录！且此时三名角色的攻击力与速度全都在210以下，所以每击未必都是99999。如果三人的攻击力和速度都达到了255，出战时为先制攻击（运气高的话出现率较高），在砍了90刀左右后瓦卡登场，使出OD技……这样会不会令纪录突破无法想像的5分大关呢？有兴趣的朋友不如挑战一下吧！

七 1 ON 1：

很早就听说过日本有玩家用阿隆单挑全てを越えし者成功的传闻，虽然听起来有些不可思议，但鉴于日本超BT玩家的一贯表现，笔者对此成绩深信不已，只可惜至今仍不知道单挑“超哥”准确、具体的方法。那1 ON 1的可能性到底有多大呢？

先分析一下，走完晶球盘后，角色的各项能力值绝不可能达到上限，以这样的能力去单挑最强BOSS无异于以卵击石。如果要将各项能力提升至255，无他，唯花时间尔。首先要把原来盘上数值较小的格子用クリアスフィア（在训练场中让除了“全てを越えし者”以外所有的怪兽出现后，就可以在训练所的道具店买到，一个10000 GIL）削去，再镶上相应的高能力晶球，这样才能空出足够的空间把起初盘上较少的运气，回避，命中加满，要想得到各项能力的晶球，可以在训练场反复打以下怪兽：

HPスフィア：打败种族制霸的アイアンクラッド

MPスフィア：打败种族制霸的ウィーザルシャ

攻击力スフィア：打败种族制霸的ジャガーノート

物理防御スフィア：打败种族制霸的タンケット

魔法防御スフィア：打败种族制霸的1つ目

速度スフィア：打败种族制霸的フェンリル

回避スフィア：打败种族制霸的プテリクス

命中スフィア：打败种族制霸的ホーネット

魔力スフィア：打败种族制霸的ジャンボプリン

运气スフィア：打败训练所原创怪兽ヒュージスフィア

运气激发道具ラッキースフィア：打败训练所原创怪兽アースイータ

(以overkill结束战斗可得2个晶球，不然就只有1个了。)

当然，全能力255只是完美主义者的追求，似乎没有太大的必要。

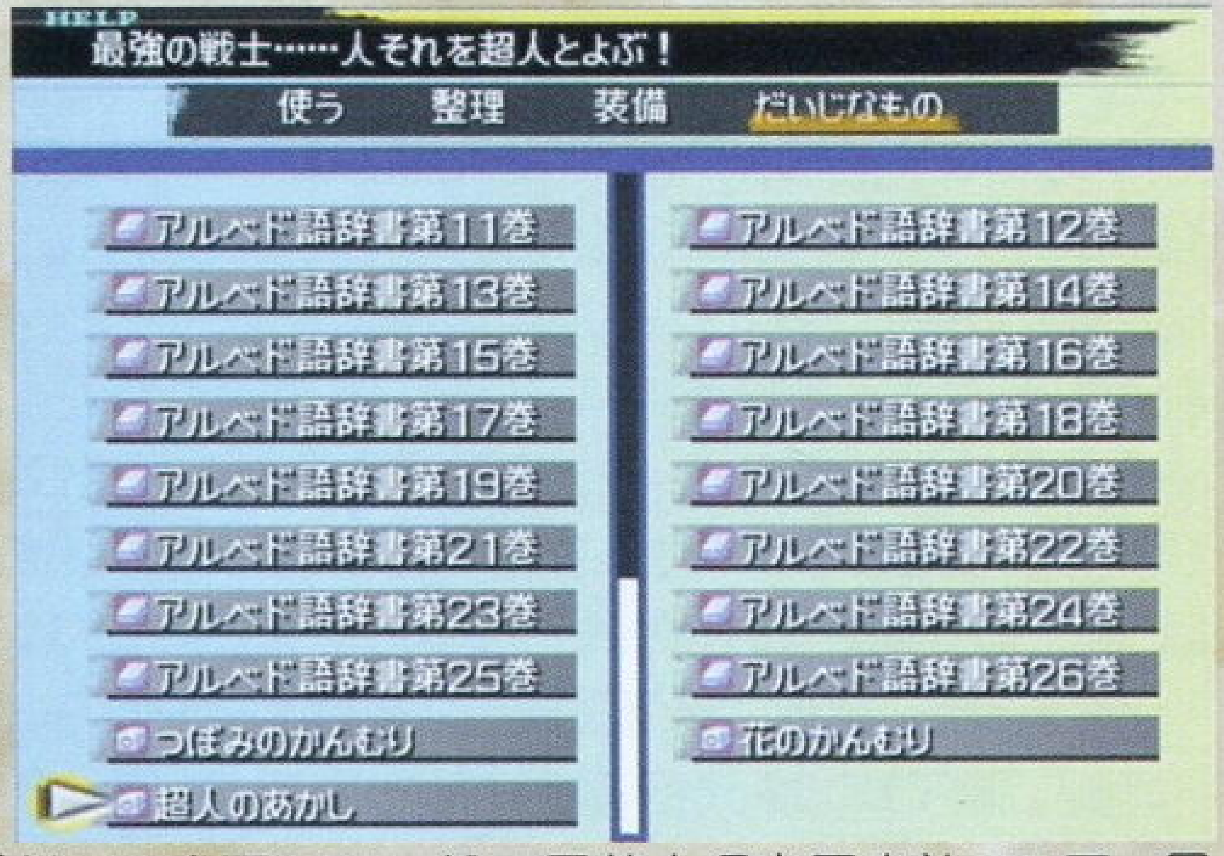
设计一下，根据七曜武器特性，我们还是以阿隆作为出战的第一人选：

(1) 必要能力值，HP32000，物理防御255，其他数值走完晶球盘即可；

(2) 必要防具能力，HP限界突破+自动加速+自动物理防御上升；

(3) 必要技能クイックトリック和リレィズ及MP全回复道具数个。

解释一下，笔者尝试单挑超越一切者未果的原因第一个就是能力不足。从物防魔防都为255的召唤兽抗击打试验可得，超越一切者的单体物理攻击伤害为15000左右，在物防上升效果下可减至7000-8000；两种魔法攻击均在30000以上，在魔防上升效果也下降一半；世界末日攻击固定99999，免谈！在使用リレィズ复活后可回复1/4的HP，且无论速度多快，在超越一切者下一次行动前只有一次行动机会，这一次行动一定要用リレィズ，才能确保下一回合还存活。我们来算一下，如果HP在32000，复活时HP为8000，阿隆使用自动复活，如果超越一切者使用普通攻击，因为防具上有物防上升效果，因此阿隆仍然勉强支撑，下一回合就有攻击机会了，只要速度够快（有自动加速呢！）就能用クイックトリック打好几下，且每击必为99999。从列出的必要能力来看要达成并不十分苛克，走完晶球盘HP就在22000上下了，物防升至上限也可在较短时间内完成；但如果想在复活后挡住两招强力魔法攻击，那魔防255不算，还得有至少65000HP，这……好像有点……也就是说复活后就用リレィズ，等BOSS用普通攻击的机会才出手，如此反复，消灭超越一切者只是时间问题。应该注意的是，如果运气不好，BOSS连用魔法攻击，阿隆的MP就会很快用完，建议在防具上再装上MP限界突破，并把MP升至3000，就不用花太多心思去补MP了。另外，回避255+运气255是否可以回避超越一切者的普通攻击呢？这就不得而知了。（笑！）



以上方法只是八成理论加两成空想，并未经过实践的证实，因此各位大可不必过于较真，随便看看，就算只为增些谈资或笑料亦可：）

八 “最强”到底有多强？

或许有人会问：“一款RPG，花了上百小时，最后只为那几分钟或凭一人便能摆平的对手，这值得吗？”

那么笔者便会反问：“射击游戏不断投币只为多得100分值得吗？格斗游戏中为掌握一个连续技练上上千遍值得吗？赛车游戏在一条赛道上转几百圈只为提高0.01秒又是否值得？……”

追求“更快、更高、更强”本就是人类对于自身极限挑战的高度概括，游戏亦是如此。在那此不可思议的记录中充满了玩家们的耐心与执着、技巧与智慧、汗水与喜悦，唯有如此可能同时享受及过程与结果，所谓“电玩达人”也正是这样诞生的。因此，在“没有最强只有更强”的强者之道面前，或许永远不会有“超越一切者”吧……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大回放 次世代FF的另类玩法

文：偏执狂

SQUARE的金字招牌——《最终幻想》的第Ⅶ、Ⅷ、Ⅸ三作绝对可以称得上是PS三个时期的RPG代表作，在为史氏赢得利润与盛名的同时，也为SONY称雄“游戏次世代”立下了汗马功劳。（笔者将她们并称为“次世代FF”不知是否贴切？）对于如此家喻户晓的超级GAME大作似乎任何相关话题的重复都没有多大的必要，数以百万计的FF-FANS对FF的研究几可称得上是“极限”！！！不过所谓“温顾而知新”，那些已忘却了昔日源自FF的感动与激情、快乐与兴奋的朋友们，在看完以下的文字后，若突然产生重拾旧梦的冲动，在布满尖埃的纸箱中翻找着那永不终止的“最终幻想”……如果真是这样，那将是在下莫大的荣幸，而我所做的只是为FF喝彩，为FF的玩家们喝彩罢了。

一、《FF Ⅶ》——充满幻想的10小时：

如果要给《FF Ⅶ》下个定义，想必除了机械的认为：“SQUARE公司制作RPG系列《最终幻想》的第七作”外，还会有诸如“真正意义上的次世代RPG”、“创造销量奇迹的怪物软件”、“打破次世代三大势力平衡的导火索”之类的个性化评述。把这样一款97年1月31日发售的文物级游戏搬出来倒不是在下有盗墓或鞭尸的不良嗜好，只是若要谈及FF系列的另类玩法，那《FF Ⅶ》的10小时攻略实在是太有名也太有型了耶！（眼睛里冒出很多星星）不管有没有听说过这种难以想象的游戏方式，真正按此方法实践过的《FF Ⅶ》玩家想必不多；既使有人知道，那还能记得起攻略的细节、要点与关键所在吗？就让我们重新回顾一下严密的《FF Ⅶ》10小时攻略吧！

一般来说，要打通《FF Ⅶ》这样的RPG，游戏时间通常在60小时以上（笔者第一次完《FF Ⅶ》，获得究级召唤——圆桌武士时的游戏时间为80小时！），但要想在10小时内完成爆机之大任就应从细节点滴入手。

1．逃跑。或称“战斗脱离”、“战略性撤退”，这是最速攻略中最重要的省时策略，除了BOSS战和强制性的战斗外，避免一切不必要的交火，比如游戏刚开始在破坏一番魔晃炉后有不少神罗士兵可通过选项来避免战斗的。凡遇敌皆以逃跑处之，但如果出现逃跑不能的话就只好战斗了，但也要力求速战速决。

2．路线。行动时尽量选择最短路线也是省时战术中的重要组成部分，这就要求玩家须对游戏流程较为熟悉，可能需要先把《FF Ⅶ》打上四、五、六、七遍的（汗！）；不过也可以先SAVE，觉得行动有浪费时间的嫌疑就马上RESET，用SL（SAVE&LODE）大法直到找到最佳路线为止。不过过多SAVE也是浪费时间的行为啊！路线实例，在神罗大厦处应进后门走楼梯上至59楼（累！），而不是从正门突破。

3．设定。只要能控制克劳德就立刻开菜单进入设定画面把所有设定调到最快，视点也建议更换，而ATB一般设为アクティブ，当然，在某些BOSS战中也会视情况改变ATB。另外，角色的战斗位置通常放在后列，以增加逃跑机会。省时方法可谓细致入微。

4．道具。由于尽可能的回避战斗，可以获取的道具及装备通常只能在宝箱中得到，但如果任何宝箱都不放过那就有违于“最速”原则，所以应有选择也有放弃，只拿对强制战斗有帮助的东西，还有些需要入手的物品可能在战斗中并没什么用，但价值较高，比如MP回复药之类的。要知道"NO战斗，NO MONEY”，而最速攻略中仍有几处需要购物消费一下的，那就把此类物品卖掉便可获得数量恰到好处的金钱。不过这一点的要求似乎比选择最短路线更高，对于宝箱的位置及箱内物品都要如数家珍一般，记忆力的大考验。

5．战斗。《FF Ⅶ》中的BOSS战有不少，同样因为回避战斗，角色能力较低，要想以弱胜强，那巧妙的方法就是制胜关键。与BOSS战斗时首先是抓弱点，（如RED13故乡的那个不死系BOSS用个HP全回复就能一击必杀）；装备品有针对性的变更也非常重要；而前面说到的战斗位置后排部署也可减少物理攻击伤害，同进也决定了战斗应以魔法、LIMIT技为主，当然，巴瑞特的腕铳除外；有些战斗甚至只让一个人主攻，比如地下水道里的那个BOSS就是只让克劳德用炎系魔法攻击，艾丽丝负责HP回复，而TIFA则什么都不做。游戏前半程的BOSS战感觉并不比后半段简单多少，那可能是因为游戏过半后BOSS战呈公式化倾向，多依靠几招青魔法过关，而不比前期还要争对弱点进行攻击。不过在BOSS战中一不小心被全灭倒是很平常，古代种神殿在与战胜可以获得巴哈姆特的BOSS战斗时笔者就连败了数次，有时战斗还要靠些运气。由于是半真实时间制的战斗系统，因此对指令位置较为熟悉才会更有利些，如果方法得当、操作熟练的话，应该也能在数十场紧张的战斗中挤出不少时间来。

6．MINI GAME。《FF Ⅶ》的迷你游戏非常丰富，有些更直接关系到游戏的进程，所以要追求最短的爆机时间，出色的完成各项小游戏同样很重要。比如陆行鸟比赛和潜水艇大作战若不能一次成功最好还是RESET；摩托战时用剑打黄车，用身体撞红车；阅兵时要令收视率达到40%，而给长官汇报表演时好感度应在60-90之间，才能得到较为有用的奖品；在滑雪时初次分支向右，然后向左，才会落在离下个目的地较近的地方……总之迷你游戏进行时首先考虑的是省时和有利于下一步的省时，收放自如才是MINI GAME的达人。不管怎么说，最难的难点还是在于战斗，因为只打强制性战役，角色等级始终处于较低的水平，能力低下使BOSS战的困难一步步浮出水面，最速攻略同时也是等级最低爆机攻略。如果没有正确的方法，游戏不用多久便没法进行了，而其间关键便是学习四招青魔法。其实战斗用的只是三招：チョコボックル、ホワイトウインド、マジックハンマｍ（魔法锤？），只是要学会チョコボックル就必须先学会LV4自爆（然后在陆行鸟牧场买三个最贵的野菜，在牧场附近遇到16级的陆行鸟先喂食再用LV4自爆便可习得），由于此技的攻击力与逃跑次数成正比，无属性、对手防御力无视、MP消费极少，在打萨非罗斯时每击伤害可达6000以上，称得上是BOSS战中的神兵利器；而ホワイトウインド是根据使用者现有HP多少进行等值的全体HP回复外加状态回复，实用度很高，也是艾丽丝死后最佳的回复手段；魔法锤的唯一较用便是MP吸收，这种在普通的游戏进行中绝不会引人注意的青魔法在最速通关法中却起着相当重要的作用，原因就不用多说了吧？（注：ホワイトウインド、マジックハンマｍ需要用“控制”特技控制相应怪兽行动才可习得）在获得3块青魔法魔石后，最强战斗队也就很快诞生了！

按照以上方法，笔者在大空洞最底部最后记录点SAVE后的游戏时间为9小时45分，不过反复SL和GAME OVER的时间总合不会少于30小时。在这样的尝试中才真真切切的感受到了10小时攻略中的精妙之处，很明显，要创造这种变态玩法需要不断探索、设想、验证、修改与完善，不得不佩服这位已记不起名字的日本玩家，他用自己的才智和创造力给了很多人从不同角度了解、

诺德杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

分析、品味《FF Ⅶ》的方式与机会。10个小时，同样可以给你无尽的幻想……

二、《FF Ⅷ》——御经验值无用：

或许直到今天，王菲倾情演绎的《EYES ON ME》依旧绕梁三日、余音不绝，而斯考尔、丽诺娅也总是COSPLAY和同人作品的大热门。《FF Ⅷ》自然不会只为玩家们留下一曲优美而又忧伤的旋律或几个帅哥美女的虚拟形象，从商业角度上讲最为成功的一款FF，虽然亦有玩家对剧情、系统等方面颇有微辞，但《FF Ⅷ》在电玩史上所创造的佳绩却是有目共睹的。

对于狂热的太8迷来说，一定不会对“0经验爆机攻略”感到陌生。而这种听似骇人的不升级通关方式实际上要比《FF Ⅶ》的10小时攻略要简单不少。咱们来回顾一下其中的要点吧：

1. 理论基础。《FF Ⅷ》有别于普通的RPG，其系统有一定的特殊性，不升级打通游戏的基础也源自这种特殊性。首先是BOSS的等级不是固定的，其能力会随主人公队伍的等级变化而改变，如果说各角色始终不LV. UP，那BOSS们就会处在最弱的状态，（欧米伽除外，斯考尔LV.7，这家伙LV.100，不仁道啊！）只要注意角色的培养，战斗只会越来越简单（欧米伽也一样搞定）。如果有谁冲动的练到100级，那等待你的将是有数十万HP的最终BOSS，痛苦啊！

2. 战斗。为了不取得经验值，那就必须回避不必要的战斗，方法依然是逃跑；而强制的非BOSS战时，可以使用石化或死之宣告来解决，这样也不会或得经验值，应注意的是石化魔法的成功率与敌人的HP成反比，因此可以结合重力魔法来运用；当西弗或魔女在队中时，可以让其他两人战斗不能，再干掉敌人，虽然活着的一人会获得经验值，但此二人的等级与BOSS的强弱无关；在习得不遇敌能力后，务必要装备，因为奥丁大哥时不时来个斩铁剑可不是闹着玩的，几百点经验值就会LV. UP；BOSS战不会获得经验值，放心打就是了。

3. 角色培养。不升级初期能力自然不会有变化，但《FF Ⅷ》的奇特系统可以装备量化的魔法实现队伍能力的提升。魔法从何来而呢？主要是抽取（遇敌时因大抽特抽）、道具转化（通过属性魔法精制能力）、卡片转化（通过卡片变化能力）。这就要求在培养召唤兽时就应优先觉醒卡片化、各种魔法精制、道具精制和卡片变化这些可以获得上位魔法的能力，这可比抽取省事多了。但习得各能力是需要AP的，而为了不取得经验值，只能在BOSS战中取得有限的AP，那就需要对各BOSS的AP值有所了解，精打细算后方可避免不必要的浪费。当然，在操做西弗或魔女时，故意让战队中的其他人阵亡，由他们杀死敌人来获取AP的方法更为实在。另外，道具精制是比较花钱的，比如在游戏初中期，石化魔法提升能力的效果是比较突出的，那就需要成百大量购入金针来转化，钱的来源就不再重复了，只是要注意回答问题提升工资等级时不要把问题全答完，升至A级便可，待工资降级后再回答。

4. 卡片游戏。在不升级攻略中，大半的时间都会用于卡片游戏，因此也就有不少人戏称《FF Ⅷ》的游戏类型是桌上类，而非RPG。卡片的资料无论是杂志和网络上都有极为细致的介绍，卡片的主要用途还是在于精制高段魔法，且效率颇高，这就要求尽量多的取得珍贵卡片。一般来说，先要找卡片女王改规则为ALL，即胜者可以获得败者的全部卡片，然后与拥有珍贵卡片的对手对局，当然，SL大法是一定要用的哦！要注意的是每个地区的卡片游戏规则均有或多或少的不同，只要与当地人玩过牌，规则就会在卡片女王处自动登录，所以在计算时应将规则细节考虑在内。

其实“不升级”与“0经验”的概念是有区别的，显然，不升级要简单此，因为可以通过自杀二人，只让一人吃经验的方法来避免升级，《FF Ⅷ》的玩家中有不少认定完全0经验是不可能的，笔者也总共获得了2000点的经验值，如果利用降等级特技，应该可以大大降低此数值。据说日版《FF Ⅷ》是可以达成0经验的，而英文版在拉古那的情节中会取得1点经验值。不过玩家与笔者一样，仍然对《FF Ⅷ》的成长系统持保留态度，是否有真正意义的0经验也就不那么重要了。

三、《FF Ⅸ》——不思议之极·外道：

作为PS后期的作品，《FF Ⅸ》在制作上并不像“回归原点”的主题，依然显现出成熟的一面，当之无愧的成为这个时期的RPG代表作。尽管在次世代FF中以《FF Ⅸ》最为清淡，（销量方面也没能有更出色的表现）其清新自然的风格，同样吸引大批FF系列的FANS们。

也正是这个时期，日本变态玩家的族群正不断壮大，也越来越不满足于什么最短时间、最低等级的传统型BT玩法了。随着《GAME WAVE DVD》这类可视杂志在日本的游戏媒体中的高速成长，各种游戏的极外道攻略法也层出不穷。当然，《FF Ⅸ》这样的名作绝不可能逃脱被BT的命运。

1. 不记录爆机。（BT指数：******* ）

流程比较长是RPG游戏的基本特点，当然，不易GAME OVER也是其特点之一。RPG游戏中途不SAVE实在是很难想像，尽管《FF Ⅸ》的基本流程并不算太长，但怎么也要30多个小时吧！30多个小时连续作战，耐力惊人啊！当然，也不排除这一成绩是两人合力完成的，这倒不是关键，重要是的《FF Ⅸ》在SAVE时并不会显示记录回数，游戏中不记录又要如何证实呢？！恐怖的内容出现了，此《FF Ⅸ》玩家为证明自己的的确确是全程未记录过一次，便将自己整个游戏过程全部不间断的录下来，总共录了8盘录像带！还真是有钱人家的孩子啊！想像一下，如果在打最终BOSS时不慎被全灭的话……“来人啊！快叫救护车……”

2. 超级板凳角色。（BT指数：******* ）

玩过《FF Ⅸ》的朋友一定还记得敦实憨厚的骑士史坦拿吧，那个与他关系暧昧的女将军呢？可能只对她的独眼还有些印象。女将军在游戏中也可以使用，但只是情节需要时类似NPC的登场，可以控制的情节相当短。不过有人就在此时故意不发生情节，到处找敌人战斗，就这样把女将军练到了50级，由于此时并没有强力的经验值多的敌人出现，所以达成此LV.共花费时间约50小时！这样的玩家只有用“大贤（闲）者”来形容。能经受如此枯燥的练级过程，一定是玩DQ出身的。中国玩家遇到类似情况可能就用金手指完事儿了吧？！

日本网上传闻：“只要把女将军练到50级，她就会正式加入，并发生与史坦拿结婚的CG……”

数天后的回复：“经个人实践证明，练到50级也不能让她加入。如果大家不信可以再~~试试……”（汗！）

3. 不开菜单爆机。（BT指数：******** ）

如果你认为不记录和疯狂练级都算不了什么的话，那在RPG游戏中完全不开菜单又如何？咋听之下，不开菜单好像也没什么嘛，不过仔细分析一下，这不光意味着除战斗外不能使用道具或魔法进行回复，在地图画面不能SAVE，更重要的是不能进行任何装备，也就是说要以初期装备打通游戏。而《FF Ⅸ》的特技绝大多数是依附在装备上的，如此进行游戏，几乎不能习得任何特技，这样玩法的难度可是非比寻常。想必依然要依靠时间战术来练级，角色的基本能力数值够高的话就好办得多了。而各人物的限制技可能也会成为克敌制胜的法宝（比如“美食家”的青魔法）。好在游戏后期，朴实的普通攻击要比华丽的召唤兽实在得多（反正伤害都是9999），不开菜单爆机才有了实现的可能。

4. 战斗不按键爆机。（BT指数：********* ）

战斗系统是RPG游戏与其他类型游戏间最为显著的区别。不过再怎么区别也总不能把手柄放在一边，什么都不做就能过关吧？更何况FF系列并没有AI自动战斗的选项。一位《FF Ⅸ》的日本玩家却做到了！在战斗中，他不会按任何键，光看着，连面对最终BOSS也是如此，直到BOSS被“看”倒为止。（樱木流秘奥义“用眼神杀死对方”）听上去有些不可思议，但了解《FF Ⅸ》系统的朋友一定知道特技中有不少自动型指令，比如自动使用回复药、自动使用复活药、自动HP徐徐回复、反击等等，只要活用这些特技再加上有忍受战斗时漫长等待的静如止水的心，那战斗不按键就绝非天方夜潭。

对于《FF Ⅸ》，笔者的研究甚浅，只是按最为“正统”的玩法粗略的通关一遍，对于这些神奇同时也有些神经的玩法实在无法多做评价。“一切的不可思议皆是由普通人创造的”，或许有这么点滴感悟已经足够了吧！？

后记：最近听说《FF Ⅹ》也有另类玩法——不走晶球盘爆机，从理论上说，如果合理利用琉克的装备改造和OD技调合，要打倒辛似乎并不难，（胜负师之魂战术对付最终BOSS绰绰有余）不过有人在尝试中连琉克都没加入就被BOSS堵住了；另有人称打到那基平原就已经花了82个小时，身心疲惫；还有人怒斥这种玩法是对《FF Ⅹ》的侮辱，不管成不成立，都要强力抵制……对于游戏的另类玩法，外道玩家的各种惊人表现已令见多识广者趋于麻木，“游戏到底应该怎么玩？”或许已成为诸多电玩爱好者的困扰。不管怎样，如果刻意追求另类、变态的游戏方法，且只是为了在人前卖弄炫耀的话，那此人离游戏生涯结束的日子也就不远了……

游侠&3DM SMV
www.plumbook.cn

FFX国际版心得

文：纱迦

最强中的最强——制霸《最终幻想 X 国际版》

在《最终幻想 X》中诞生了一位“FF”有史以来最强大的BOSS：すべてを超えし者，高达 9 999 999 的 HP 和全体锁定 99 999 点 HP 的究极技巧世界最后之日足以吓倒一大批老鸟。不过这顶“最强”的桂冠它只戴了 6 个月，因为《最终幻想 X 国际版》中的超强 BOSS デア・リヒター实力远胜于它。デア・リヒター究竟强到什么地步呢？首先，它的 HP 高达 1500 万；其次，它有两只可以无限再生的手臂，每只手臂的 HP 高达 50 万。左手会使用全体降速技スロウガ和全体异常状态攻击技メガグラビドン，右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达 50 万！。此外，デア・リヒター本体的攻击技巧也非常强劲。第一形态时它只会使用プロビデンス一招（全体攻击技）。而第二形态时会使用灭ぼしの光（单体必死技兼 MP 为 0 效果），如果双手健全的话，更会使用究极的技巧审判日ジャッジメント・デイ，此技不但为全体必死技，而且可以令我方队员 MP 为 0，同时リレイズ不能，只能用召唤兽来挡。再加上在国际版中无敌杀招クィックトリック明显变弱，因此难度比すべてを超えし者要高几十倍。如何才能干掉这厮呢？没关系，请大家接着往下看。

最强组合的诞生！

首先我们从游戏开始就要确定应该培养哪几位角色。由于通过走晶球盘每位角色都可以把基本数值加满，因此究竟谁是最强的角色，就得看 OD 技和七曜武器了。

泰达　　推荐度：D

可能有很多人喜爱用泰达。他的第四式 OD 技エース・オブ・ザ・ブリッツ，成功时共有 9HITS，持七曜武器时攻击力一般能达到 40 万。不过由于此技使用后硬直时间极长，而且不少 BOSS 都会用强力技巧反击 OD 技，因此与其让泰达用 OD 技，倒不如老老实实用クィックトリック砍。另外在国际版中陆行鸟赛跑的 BUG 无效，因此要想获得日曜的圣印相当难。由此看来，不得不将其忍痛割爱了。

瓦卡　　推荐度：S

从攻击力来看最强的 OD 就是瓦卡的第二招アタックリール，成功时共有 12HITS，攻击力高不说，而且硬直时间很短。面对 BOSS 的本体和双手时，最快也最有效的方法就是用这招，基本上用二次就能将双手解决掉，还可以顺便攻击本体。如果不用瓦卡的话，也许只有用露露的 OD 技アルテマ 11 连发才能达到这个效果，但本人未试过，而且 11 连发似乎难度也太大了一点。惟一的不爽就是要拿到他的七曜武器需要打十多个小时的水球。

尤娜　　推荐度：B

使用尤娜则是因为她的能力关系到召唤兽的能力，练她一个人其实等于在练 11 个人，而且她的七曜武器非常容易入手，而且上面附带的 MP 消费 1 能力也非常好用，因此入选。不过由于在后期对 BOSS 战中召唤兽其实只起一个挡箭牌的作用，所以如果不想练她也可以。

琉库　　推荐度：A

琉库也是必不可少的角色，她的调合不但可以达到大防御效果，全员 HP 上限 × 2、全员 MP 消费 0 等调合更是战胜デア・リヒター的有力武器。此外她的七曜武器入手难度也不大，只是要费点时间。而且用琉库有个最大的好处，那就是在她身上不必花太多时间提高能力，原因见后。

露露　　推荐度：C

七曜武器上附带的能力非常实用，只是入手难度有些大——连续 200 次避雷，想想就有些怕。OD 技还算有用，只是本人还未见过能 PERFECT 转出 MAX 状态的……

阿伦　　推荐度：C

最大的好处就是七曜武器入手极易，但 OD 技几乎无用。不过由于形象够酷，本人倒也常用。

基玛力　　推荐度：C

一提起抓蝴蝶心里就有火，不过熟练之后也不难。OD 技青魔法中只有一个大防御还算比较实用。

综上所述，瓦卡、琉库二人是必不可少的，另外一个人选将在尤娜、阿伦、基玛力、露露中产生。我心目中的最佳组合是瓦卡、琉库和尤娜。毕竟早期是要靠召唤兽吃饭的。

剧情部分的要点

①在进入游戏前玩家要选择晶球盘，建议大家选择国际版原创晶球盘。在这个晶球盘里角色的发展方向非常自由，不过对于新手来说还是按照正确的路线走比较好。而基玛力开始时不要移动，因为他只需要一个 Lv.1 スフィア就可以学到偷盗特技。有了这项特技后，在圣山上与他的两个族人决斗时可以偷到不少好东西。游戏推进到在キーリカ寺院外的森林对付一个花一样的 BOSS 时，干掉它就有可能得到 Lv.1 スフィア。

②琉库加入后，玩家只需要提高她的 MP、敏捷度、物理攻击力和魔力就可以了，千万不要提高她的 HP，原因见后。

③经过各个寺院时，一定要将所有的隐藏宝物拿到手。否则到了后期时某些寺院被强大的暗黑召唤兽看守着，再想回去拿就有些困难了。而拿不全隐藏宝物，就得不到召唤兽 Anima；而得不到 Anima，就得不到美嘉思三姐妹和月轮的圣印，真是损失惨重！

④来到ナギ平原后应该立刻来到平原右边的怪兽训练所为泰达、阿伦等几位物理攻击力强的角色购入捕获武器。然后完成ナギ平原制霸的任务，就可以获得异界的风 60 个，由此可以改造出即死攻击改的强力能力。把这项能力改造到捕获武器上，不但可以为日后捕获怪兽打下坚实的基础，对游戏进程也有极大的帮助。此外，石化攻击改、先制都是捕获武器上必备的能力。

⑤要尽量将 BOSS 用 OVERKILL 干掉，这样获得的道具是双份的。保证 OVERKILL 最简单的办法就是最后一击由召唤兽用 OD 技完成。

5 秒钟 99 级！

玩家关于国际版最多的疑问就是日版的练级方法不适用了。其实国际版中的练级方法更简单，运气好的话 5 秒钟 99 级不在话下（本人曾在编辑部中多次演示，绝无虚假）。

首先还是用 10 个明日への扉改造出把增加 OD 槽的能量转成 AP 值的自动型能力ドライブを AP に。游戏中 6 地域制霸后就会得到 99 个明日への扉。然后将 OVER DRIVE TYPE 设为愤怒，最好加上 3 倍增长或 2 倍增长 OD 槽的能力ドライブタイプ或ダブルドライブ，濒死时加快 OD 槽的能力ピンチにドライブ也不错。能有 AP3 倍或 AP2 倍的能力就更好了。愤怒增加 OD 槽的速度是看敌人的攻击力与被攻击角色的最大 HP 间的比值，比值越大，增加得越快。简单地说就是敌人的攻击力越高，我方角色的最大 HP 越低，增加得越快。大家可以找雷平原地域制霸后出现的 BOSS サボテンダー，它的特技针 99 999 本是单体锁定 99999 点的攻击，实在是太好了。次一点的话可以找谷底的洞窟地域制霸后出现的 BOSS ドン・トンベリ，它的反击技的威力与角色的杀敌数有关，杀敌数越多，攻击力越强。当然你得注意别被全灭了，否则一点经验值都拿不到。注意要在调查雷平原发光的仙人掌石碑后才会出现サボテンダー？这种敌人。

到了后期你就会为没有消费型スフィア而战了，不过你也不用慌，有一个

话梅书志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

非常简便的办法。先去挑战怪兽训练场种族制霸的第10只怪兽，在战斗中用国际版新加的使敌人死后留下消费型スフィア的特技攻击它一次，需要什么就用相应的技巧去打就可以了，这样胜利后就可以轻松入手20个这样的消费型スフィア，如果最后一击是OVERKILL的话是40个！（有时候只有1～2个，这是因为得到了ダークマター。）

AP2倍和AP3倍这两项能力如果用道具改造的话其实非常不合算，大家不妨去扁种族制霸里的1つ目，捕捉フロートアイ、ブエル、イービルアイ、アーリマン、デスフロート各4只后就会出现。这家伙HP不到20万，打死后往往都能留下带有AP3倍的好武器。如果能力够强的话可以去打训练场原创BOSS中的アルテマバスター，如果运气好的话能够得到最强的练级兵器，ドライブをAPに、ドライブタイプ、AP3倍三种能力一次备齐！

如何才能5秒钟99级呢？前面已经说过了，愤怒增加OD槽的速度是看敌人的攻击力与被攻击角色的最大HP间的比值，比值越大，增加得越快。只要我方保证有一人的HP很低，最好是初始值——这就是为什么在前面要强调不要提升琉库的HP值的原因之一。众人装上练级兵器后，OVER DRIVE TYPE选择愤怒，琉库选择修行，然后去找サボテンダー，如果它对琉库使用针99999本，那就OK！立刻救活琉库，大家逃跑吧！然后就可以看到天文数字般的AP值在跳动了——真想装个等级界限突破。

同样的道理，如果琉库的HP很低的话，BOSS只需轻轻一击，队友的OD槽就会立刻变满了，这样才能保证瓦卡的OD连发，如此一来才能战胜最强BOSSデア・リヒター。

晶球盘的改造

光是靠原来的晶球盘是无法让角色的所有能力都达到上限的，这就需要对晶球盘进行改造。改造的必要道具是クリアスフィア，它可以把在晶球盘上把增长基本能力参数的晶球格变为空格，这样以便于角色用强力道具把空格变为能提升更高能力的晶球格，注意，去掉了原来的晶球格后，原来所提升的能力也会消失。全部怪兽捕捉10只后，就可以在怪兽训练所的道具店里买到，1个1万元。以下是改造晶球盘的重要道具入手法。

すばやさスフィア：击倒种族制霸的第1个BOSS フェンリル
回避スフィア：击倒种族制霸的第3个BOSS プテリクス
命中スフィア：击倒种族制霸的第4个BOSS ホーネット
MP スフィア：击倒种族制霸的第5个BOSS ウィーザルシャ
魔法防御スフィア：击倒种族制霸的第6个BOSS 1つ目
魔力スフィア：击倒种族制霸的第7个BOSS ジャンボプリン
物理防御スフィア：击倒种族制霸的第9个BOSS タンケット
攻击力スフィア：击倒种族制霸的第13个BOSS ジャガーノート
HP スフィア：击倒种族制霸的第14个BOSS アイアンクラッド
ラッキースフィア：击倒训练场原创BOSS アースイーター
运スフィア：击倒训练场原创BOSS ヒュージスフィア

击倒这些BOSS可以获得一个道具，如果是OVERKILL则可以获得两个。不过有时候会获得ダークマター。事实上就算你进行了改造之后，所有角色的数值也不可能全满，这时就要丢卒保车，MP尽量不要加，全改为HP，这样最后HP大约可以达到4万多。让琉库在战斗中调合体力の药×2或体力の秘药×2，就可以让HP最大值变为两倍，如果再加上HP+30%的能力，就可望达到99999点HP的极限了。

所有的スフィア中，提升运气的ラッキースフィア、运スフィア是最难获得的。玩日版的朋友实在有福，因为要干掉日版中的最强BOSSすべてを超えし者无需刻意去提升运气值。但国际版新加的几个BOSS运气、回避超高，如果不提升运气值，普通攻击根本打不中。没办法，练吧。

最强防具

虽然《FF X》中的武具不会增加任何数值，但其中所附加带的能力却是非常有用的。未改造的四格最佳武具可以到マカラーニャの森·南部向オオアカ屋购买，每件100 000ギル。由于最强的武器就是七曜武器，因此除了一人准备一把练级的武器外，就无须在武器上花功夫了。最强的防具应该拥有以下四项能力：

HP界限突破：HP上限突破9999大关，由未知への翼30个改造而成。

オートヘイスト：自动加速，由チョコボの羽80个改造而成。

リボン：所有异常状态防御，由ダークマター99个改造而成。

オートフェニックス：自动用フェニックスの尾救活同伴，由メガフェニックス20个改造而成）。

新能力リボン需要99个ダークマター来改造，而ダークマター除了在全部怪兽都捕获5只以上后会奖励99个外，其他的就只能靠打死训练场的BOSS后随机获得了。因此难度极高。在日版中没有这项能力，而且似乎也用不上这个能力。但在国际版中，新增的几个BOSS个个都有状态异常攻击，如果没有这项能力实在是自寻死路。

如果采用不培养琉库的战术的话，琉库的防具上只要有オートヘイスト、オートフェニックス和完全石化防御就可以了。奖励的99个ダークマター可以改造一个リボン，在改造晶球盘过程中肯定又会获得不少ダークマター。改造成功后可以去打打暗黑召唤兽，获胜后有可能获得リボン+HP界限突破的幻之防具。即使没拿到想要的防具，也可以拿到ダークマター。建议去打暗黑用心棒，玩家要连续战胜他5次后才算成功，如果途中有场景的转换或是RESET的话都要重来。利用这一设定玩家可以反复挑战，直到获得想要的防具或是凑够足够的ダークマター。

デア・リヒター，击破！

当你干掉全部的八大暗黑召唤兽后，デア・リヒター就会出现在ナギ平原上空。赶快检查装备吧！以下是建议配置。

瓦卡

武器：七曜武器
防具：リボン·HP界限突破·オートフェニックス·オートヘイスト
HP：至少35000　　MP：不限　　其余各项能力均为255。

尤娜

武器：七曜武器
防具：リボン·HP界限突破·オートフェニックス·オートヘイスト
HP：至少35000　　MP：不限　　其余各项能力均为255。

琉库

武器：七曜武器
防具：オートフェニックス·オートヘイスト·完全石化防御
HP：越低越好　　MP：不限　　敏捷度255，其他不限。

如果把尤娜换成其他角色的话，尤娜的敏捷度要有255，此外防具上要有オートヘイスト，其他不限。瓦卡和尤娜的OD TYPE用愤怒，琉库用修行。

战斗开始后立刻让琉库用月のカーテン+胜负师の魂调合マイティGグレート，其效果为我方全体シェル+リジェネ+ヘイスト+プロテス+リレイズ，然后用いやしの水+チョコボの尾调合ウルトラバオール，其作用为我方全体雷、火、冰、水属性防御+各项能力上升。有时间再用体力の秘药×2调合ハイメガバイタルw，其作用为我方全体HP上限×2。由于琉库HP奇低，因此受到BOSS任何攻击后，三人的OD槽都会爆满。如果BOSS的手健在的话，就由瓦卡用第二式OD技猛轰，尤娜的能量就是用来传给瓦卡的。如果双手都打掉后有时间就用クイックトリック攻击本体，琉库没事就随便调合。如果遇到HP、MP不足的情况，不要吝惜ラストエリクサー。

第二形态时琉库要改变方针，对自己用特技铁壁，只要BOSS双手不全，它就会不停地攻击琉库。如果双手健在，还是让瓦卡用OD技猛轰，只要不出错，BOSS应该没有使用审判日的机会。万一出错，就只能叫尤娜用召唤兽来挡了。大约45分钟左右，你就可以赢来最后的胜利了！

其实对付デア·リヒター大可不必如此大费周折，只要你多试几次，一定可以用用心棒的斩魔刀将它立斩于马下。但是相信真正的玩家是绝对不会选择这条路的！

附：纱迦的记录：21小时飞空艇入手；53小时干掉すべてを超えし者；67小时晶球盘改造成功；75小时デア·リヒター击破！

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《北欧战神传》之攻击力研究

作者：Squall

人物状态：

DME(Divine Materialize Energy)：神界赐与战魂的具体化能量，相当于一般RPG中的HP。

STR(Strength)：力量。物理攻击系角色本身的物理攻击力。

INT(Intelligence)：智力。影响魔法防御的参数，对于魔法系角色来说，还是本身的魔法攻击力。

AGL(Agility)：敏捷。影响回避率的参数。

DEX(Dexterity)：熟练。影响命中率的参数。

ATK(Attack)：STR+装备效果。物理攻击系角色所能发挥的最大物理攻击力，即理想ATK。

MAG(Magic)：INT+装备效果。魔法攻击系角色的魔法攻击力。

RDM(Reduce Damage)：D类SKILL补正+装备效果。物理防御力。

AVD(Avoid)：AGL+装备效果。物理回避率。

HIT(Hit Rate)：DEX+装备效果。物理命中率。

DEF(Defend)：D类SKILL补正+装备效果。防御技术，即角色遭受物理攻击时发动完全防御的概率。

RST(Resist)：魔法防御力。

SKILL：

A类：自动产生支援效果的技能。

B类：自动产生辅助战斗效果的技能。

C类：由玩家控制是否发动的辅助攻击技能。

D类：角色本身能力成长的补正技能。

红莲の宝珠：

在HARD模式下，游戏中会出现8颗红莲の宝珠，其分布地点是：

CHAPTER 2：サレルノ实验场迹

CHAPTER 4：暗黑塔ゼルヴァ

CHAPTER 5：炎の城塞

CHAPTER 6：水中神殿

CHAPTER 7：古代坟墓アメンティ（这里有两颗）

CHAPTER 8：天空城

CHAPTER 9：アリアンロットの迷宫

SERAPHIC GATE：

读取与最终BOSS战斗前的记录，重新游戏，标题画面会出现SERAPHIC GATE选项，就是所谓的红莲迷宫了。只要拿到全部的8个红莲の宝珠，就可进入迷宫所有的区域，这里有不少强力装备，并且还能把女神フレイ、不死者の王・ブラムス、尸灵术师レザード・ヴァレス收为仲间。

HP最高的敌人：

就是曾在ENIX的另一大作《星之海洋》里出现过的昂翼天使，本作中她的HP是230万。作为红莲迷宫的最终BOSS，她有两种全体强力攻击，属性分别是暗和炎，我方只要装备对这两种属性防御-90%的东西，打败她不是一件难事。

咎人の剑“神を斩获せし者”：

第一次击败昂翼天使，得到トライ・エンブレム；从第二次到第九次打败她，每次得到谜の书物；第十次干掉她之后，就会得到本游戏的最强武器咎人の剑“神を斩获せし者”！以后每打败她一次，就增加一支这样的剑。

ディメソジョソ・スリップ：

在CHAPTER 2中ネルソフ湿地带得到的ドライアドの树皮，千万要保留，等到以后将其进行上级配列变换，得到ディメソジョソ・スリップ这件主角专用的携带品，装备后可无视敌人的存在而来去自如（BOSS除外）。这对于穿梭在红莲迷宫的玩家来说，省去了不少麻烦，反复打昂翼就方便多了。

如果不幸已经把ドライアドの树皮挪作它用了，还有后悔药可以吃：红莲迷宫里有一种外形类似水中神殿BOSS的敌人，从它身上可以打出ディメソジョソ・スリップ，不过要看运气了。

有关物理攻击系武器的几项性能：

类别：分为剑、大剑、枪、弓、专用等系列。不同的角色可以使用的武器系列也不同。

附加属性：存在圣、暗、毒、雷、冰、炎六种属性，附加的效果有50%、90%和Be Killed!三种，其中最后一种如果对应敌方属性弱点时，有一击必杀的效果。

种族特效：某些武器对特定类型的敌人有额外的损伤值补正。如デーモンス・レイヤ—对恶魔系敌人有很大伤害，ドラゴンス・レイヤ—对龙系敌人有很大伤害等等。

破坏确率：使用时可能损坏的概率，武器损坏后会消失。没有破坏确率则表示该武器不会损坏。

Attack Pow：武器所能发挥的最大攻击力。

允许使用的通常攻击技：武器状态以○和×来表示。○表示允许，×表示不允许。例如某武器是○×○，则角色可在一回合内打出自己通常技的第一招和第三招，若是○○○则三招都可打出。

Hit Trust：命中信赖度。对角色的命中能力提供一些补正。

Attack Trust：攻击信赖度。直接决定角色实际ATK的大小和波动范围。例如某角色的STR是1000，所持武器的Attack Pow是2000，若此武器的Attack Trust是100，则角色所打出每一击的实际ATK就是1000+2000=3000，称之为理想ATK。若此武器的Attack Trust不是100，例如是70，则角色每一击的实际ATK不一定是3000了，系统会在70到100的范围（即[70，100]这个区间）内随机产生一个数来参与计算实际ATK的大小，所以角色每打出一剑，实际ATK可能是3000，也可能低于3000，而且还存在一个最低限度。最低限度和理想ATK的差距，称之为波动范围。由于笔者水平有限，目前尚未掌握实际ATK和Attack Trust之间准确对应的计算公式。一般而言，Attack Trust越低，则实际ATK低于理想ATK的可能性就越大，并且波动范围也就越大。经验表明，Attack Trust在七、八十以上时，实际ATK就比较稳定了，一般等于理想ATK或接近于它。而Attack Trust太低的情况，例如游戏中出现的咎人の剑“神を斩获せし者”（○○○），这把剑创造了武器性能的三项之“最”：Attack Pow最高，是20000；Hit Trust最高，210；偏偏Attack Trust最低，只有1。结果是角色有时打出的损伤大得令人瞠目结舌，有时即便在决め技时损伤也是0。不过以笔者的经验，这把剑可近似看作平均攻击力12000左右，仍是挑战最高损伤的首选武器。

有关魔法系武器的性能：

相对与物理系武器而言，魔法武器就显的简单多了。游戏中对任何魔法系武器的Attack Trust、Hit Trust都给出1这个数值，允许角色使用的通常攻击技一律是×××。玩家不必理会这些，只要关心Magic Pow这项数值就可以了。因为魔法系武器不存在信赖度问题，角色的实际MAG恒等于INT+装备效果，而且只要魔法打在目标上，敌人是不能完全防御的。至于通常攻击技和附加属性由角色装备的魔法来决定。破坏确率性质和物理系武器相同。

系统的损伤计算公式（不考虑属性、种族、SKILL等方面的附加效果）：

物理攻击：

通常攻击技：（实际ATK－敌RDM）×技修正值＝损伤值

决め技：（实际ATK－敌RDM）×技修正值×（100+当前HIT数）%＝损伤值

魔法攻击：

通常攻击技：（MAG－敌RST）×技修正值＝损伤值

决め技：（MAG－敌RST）×技修正值×（100+当前HIT数）%＝损伤值

说明：

通常攻击技：物理系角色都有各自不同的三招；魔法系角色由装备的魔法

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

决定，与其本身无关。

敌RDM：同一种敌人的物理防御力相同。

敌RST：同一种敌人的魔法防御力相同。

决め技：相当于一般RPG中的必杀技。参战角色用通常攻击技连续攻击目标产生的ENERGY涨满时即可发动决め技，ENERGY在屏幕下方敌HP槽左端的半圆形槽内可看出。对于魔法系角色而言，决め技会因所持武器的不同而有大魔法和非大魔法之分，可从发动时的画面明显看出。非大魔法就是通常魔法的连续叠加，而大魔法则华丽得多。参与产生ENERGY一次涨满的几位角色，只要CT值为零并且不是决め技封印状态都可轮流使用一次决め技，使用决め技角色的先后顺序由玩家决定。

要注意的是，顺序中第三和第四位角色决め技的损伤值还有4/3的补正，即：

物理系角色决め技：（实际ATK－敌RDM）×技修正值×（100+当前HIT数）%×（4/3）= 损伤值

魔法系角色决め技：（MAG－敌RST）×技修正值×（100+当前HIT数）%×（4/3）= 损伤值

当前HIT数：看ENERGY槽左上方数值。通常攻击技和某些A、B类SKILL命中一击有1HIT产生，连续命中则不断上涨。当进入发动决め技状态，此时显示的HIT数，就是第一个使用决め技角色的当前HIT数，例如是20HIT，系统会将20代入公式计算决め技的第一击损伤，第一击命中后当前HIT数再加1，即21HIT，系统再将21代入公式计算决め技的第二击损伤……第一个角色打完决め技后显示的HIT数，就是第二个使用决め技角色的当前HIT数……以此递推。所以，顺序越是靠后的角色获得的当前HIT数越多。

技修正值：角色的通常攻击技和决め技都有其各自的修正值，而且固定不变，属于角色本身的能力。具体数值见后述。

ENIX的这款RPG大作，战斗方面采用的是回合制，没有时间限制。那么，在一个回合内，战斗阵容能发挥的最大攻击力也就是极限损伤是多少？在基本能力相近而装备又相同的情况下，如何选择参战角色以达到最佳的损伤效果，技修正值和攻击技产生的HIT数是重点考虑的对象。以本人的经验，更侧重于前者。

为了便于大家选择，现将角色攻击技的详细资料列出：

物理攻击系：

角色名称：

1. 通常攻击技名称：修正值×hit数，攻击方向，ENERGY
2. 通常攻击技名称：修正值×hit数，攻击方向，ENERGY
3. 通常攻击技名称：修正值×hit数，攻击方向，ENERGY

决め技：名称：修正值×hit数，攻击方向，ENERGY，产生CT值

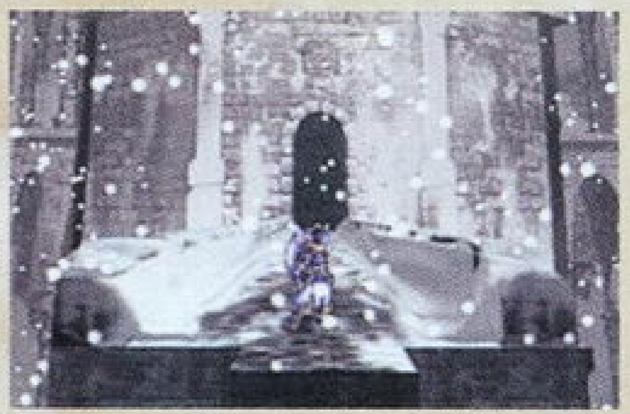
总技修正：修正值×hit数（通常攻击技三招合计）+修正值×hit数（决め技），总共产生的hit数

レナス（弓）：

1. スプレッドショット：1×2hit，↑，20
2. トライブラスト：1×3hit，*，9
3. インフィニティブラト：0.5×4hit，*，24

决め技：ニーベルン・ヴァレスティ：约12hit，*，约85，CT+4

按攻击顺序依次为：0.527×9hit，0.527×3hit，2.1086×1hit，5.273×1hit。



总技修正：20.7056，共23hit。

フレイ：

1. クリティカルフレア：0.5×6hit，←，24
2. エリアルバースト：0.25×3hit，↓，21
3. サンダーソード：0.25×5hit，←，50

决め技：エーテルストライク：15×1hit，*，10，CT+5

总技修正：20，共15hit

当敌人体积较大时，通常攻击技1可达9hit左右，此时

总技修正：约21.5，共约18hit，位居榜首

レナス（剑）：

1. ボルトスラッシュ：1×1hit，←，25
2. モーメントスライド：1×1hit，↑，15
3. バーティカルレイド：0.5×2hit，↑↑，24

决め技：ニーベルン・ヴァレスティ：约9hit，*，约60，CT+4

按攻击顺序依次为：0.527×5hit，0.527×3hit，2.1086×1hit，5.273×1hit。

总技修正：14.5976，共14hit。

ロウファ：

1. スマッシュアックス：1×1hit，←，24
2. プリゾナーファング：1×1hit，→，30
3. トライセクトスラスト：1×3hit，←←↑，30

决め技：ジャストストリーム：0.8787×10hit，*，25，CT+2

总技修正：13.787，共15hit。

ブラムス：

1. ブラッディナックル：1×1hit，←，30
2. デッドリーレイド：0.5×2hit，↑↑，30
3. イモータルブロウ：0.33×3hit，←←↑，30

决め技：ブラッディカリス：17hit，*，42，CT+4

他的决め技所产生的hit数，不仅与敌体积大小有关，还随打点位置的不同而变化，以保守的20hit来算，

按攻击顺序依次为：0.527×8hit，0.371×12hit。

总技修正：11.668，共约26hit。

若决め技打出的hit数较多，其总技修正和レナス用剑时相当。

エイミ：

1. ラウンドキック：0.5×2hit，←↑，6
2. ソニックエッジ：1×1hit，←，15
3. スピニングエッジ：0.33×3hit，←，24

决め技：ドラゴンドレッド：7.5×1hit，*，45，CT+3

总技修正：10.5，共7hit。

ベリナス：

1. ファーストスラッシュ：1×1hit，↓，15
2. ライジングスラッシュ：0.5×2hit，↑↑，24
3. レゾルブクルセイド：0.5×2hit，←↑，20

决め技：ボイドエクストリーム：3.75×2hit，*，30，CT+3

总技修正：10.5，共7hit。

ジェイクリーナス：

1. ディジースニードル：0.5×2hit，*，2
2. トライスティンガー：0.312×3hit，*，3
3. レストレインフレイム：1.5×1hit，↑，50

决め技：ギルティブレイク：0.75×9hit，*，72，CT+2

总技修正：10.186，共15hit。

ルシオ：

1. エアスラッシュ：1×1hit，↑，25
2. スランティングブロウ：1×1hit，←，15
3. シャイニングボルト：0.5×6hit+0.105×6hit，↑，36

决め技：ラウンドリップセイバー：0.75×5hit，*，40，CT+3

总技修正：9.38，共19hit。

アリューゼ：

1. スピニングバックナックル：1×1hit，←，15
2. ハイウインド：1×1hit，↓，30
3. レンチングスイング：1×1hit，←，25

决め技：ファイナリティブラスト：0.75×8hit，*，80，CT+6

总技修正：9，共11hit。

洵：

1. 闪光斩：0.5×2hit，←↑，10
2. 孤影斩：1×1hit，→，5
3. 双斗舞：0.5×2hit，←←，24

决め技：千光刃：0.373×15hit，*，30，CT+2

总技修正：8.595，共20hit。

ジェイル：

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

1. グリームチャージ：1 × 1hit，←，25
2. ラウンドダンス：1 × 1hit，↑，15
3. ハインドエッジ：1 × 1hit，→，10
决め技：エターナルレイド：0.75 × 7hit，←，56，CT+2
总技修正：8.25，共10hit。

苏芳：
1. 技闪：1 × 1hit，←，25
2. 冰裂波：1 × 1hit，←，10
3. 夜叉讨ち：0.5 × 2hit，→→，16
决め技：冰葬方阵：0.75 × 6hit，←，48，CT+3
总技修正：7.5，共10hit。

ラウリィ：
1. ファーストショット：1 × 1hit，*，5
2. ツインショット：0.5 × 2hit，*，10
3. エイミングウィスプ：0.298 × 2hit，*，10
决め技：レイヤーストーム：0.6735 ×约7hit，*，49，CT+2
总技修正：7.3105，共约12hit。

当敌人体积较大时，他的通常攻击技3可打出3hit，而决め技多达18hit左右，此时——

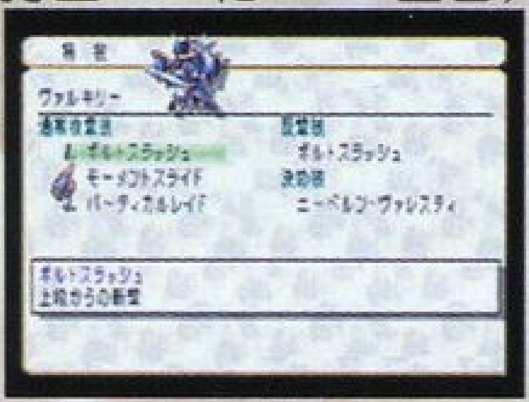
总技修正：约12.323，共约24hit，仅次于ロウファ。

カシエル：
1. ロウスイング：1 × 1hit，↑，10
2. ビーストタックル：0.5 × 2hit，←↓，30
3. エアプレッシャー：1 × 1hit，↓，15
决め技：ファンネリアブレード：1.17 × 3hit，*，69，CT+5
总技修正：6.51，共7hit。

バドラック：
1. フレアショット：1 × 1hit，↑，15
2. フィフスウエイ：0.199 ×约5hit，*，5
3. ルナティックシュート：0.09 ×约7hit，*，7
决め技：スフィアデサイド：3.75 × 1hit，*，60，CT+2
总技修正：约6.375，共约14hit。

当敌人体积较大时，他的通常攻击技2和3可分别打出8hit和13hit左右，此时——

总技修正：约7.512，共约23hit。和苏芳相当。



グレイ：
1. レイザーエッジ：1 × 1hit，←，15
2. モータルレイザー：1 × 1hit，↑，25
3. ブラスティックキャノン：1 × 1hit，0.199 × 2hit，←，15
决め技：アイシクルディザスター：8hit，*，58，CT+2
按攻击顺序依次为：0.75 × 1hit，0.15 × 6hit，0.75 × 1hit
总技修正：5.798，共13hit。

魔法攻击系：

魔法攻击修正值由使用的魔法决定，与魔法角色本身无关。有些魔法可全体攻击，对付复数敌人时HIT数相应增多，本文仅考虑敌单体情况。

魔法名称（属性或附加状态）：通常攻击技修正值× hit数

决め技1（非大魔法）：修正值× hit数，总技修正：通常攻击技修正值× hit数+决め技1修正值× hit数，总共产生的hit数。

决め技2（大魔法）：修正值× hit数，总技修正：通常攻击技修正值× hit数+决め技2修正值× hit数，总共产生的hit数。

クロス・エアレイド（圣）：1 × 4hit
决め技1：0.375 × 12hit，总技修正：8.5，共16hit。
决め技2：1.5 × 7hit，总技修正：14.5，共11hit。

シャドゥ・サーヴァント（暗）：1 × 3hit
决め技1：0.375 × 9hit，总技修正：6.375，共12hit。
决め技2：1.5 × 7hit，总技修正：13.5，共10hit。

イグニート・ジャベリン（圣）：1 × 5hit
决め技1：0.375 × 12hit+0.372 × 1hit，总技修正：9.872，共18hit。
决め技2：1.5 × 3hit，总技修正：9.5，共8hit。

ファイア・ランス（炎）：1 × 2hit。
决め技1：0.375 × 6hit，总技修正：4.25，共8hit。
决め技2：1.5 × 5hit，总技修正：9.5，共7hit。

クール・ダンセル（冰）：1 × 3hit。
决め技1：0.375 × 9hit，总技修正：6.375，共12hit。
决め技2：1.5 × 4hit，总技修正：9，共7hit。

ライトニング・ボルト（雷）：1 × 3hit。
决め技1：0.375 × 9hit，总技修正：6.375，共12hit。
决め技2：1.5 × 4hit，总技修正：9，共7hit。

ポイズン・ブロウ（毒）：4 × 1hit。
决め技1：1.5 × 3hit，总技修正：8.5，共4hit。
决め技2：1.5 × 3hit，总技修正：8.5，共4hit。

プリズミック・ミサイル（雷）：0.75 × 5hit。
决め技1：0.281 × 15hit，总技修正：7.965，共20hit。
决め技2：1.5 × 3hit，总技修正：8.25，共8hit。

アイシクル・エッジ（冰）：1 × 3hit。
决め技1：0.375 × 9hit，总技修正：6.375，共12hit。
决め技2：1.5 × 2hit，总技修正：6，共5hit。

ダーク・セイヴァー（暗）：1 × 3hit。
决め技1：0.375 × 9hit，总技修正：6.375，共12hit。
决め技2：3 × 1hit，总技修正：6，共4hit。

ストーン・トウチ（石化）：1 × 1hit。
决め技1：0.375 × 3hit，总技修正：2.125，共4hit。
决め技2：1.5 × 3hit，总技修正：5.5，共4hit。

ベーン・ストーム（炎）：1.5 × 1hit。
决め技1：0.562 × 3hit，总技修正：3.186，共4hit。
决め技2：3 × 1hit，总技修正：4.5，共2hit。

一次战斗中最多允许四个角色同时参战，位置分别在上（△）、下（×）、左（□）、右（○）。其中，上（△）、下（×）、左（□）属前列，站在右（○）的角色属于后列，只能用弓箭系武器或魔法等间接手段打击敌人，所以是弓箭手或魔法师的位置，游戏中最强的弓箭系武器是魔弓レイザー・フォーテル，Attack Pow有3000，Attack Trust是30。相比之下，魔法系武器就厉害多了，Magic Pow最高的圣杖ミリォソ・テラ一达到9920，并且魔法系武器不存在信赖度问题，具有恒定的攻击力，所以右（○）这个位置非魔法师莫属，至于使用的武器，我更推荐圣杖ミスティック・ワイザー(Mystic-Wister)，其Magic Pow是8500，有大魔法效果。虽然比9920低，但是圣杖ミリォソ・テラ一只能用非大魔法，从修正值方面分析：魔法系总技修正最高是クロス・エアレイド（圣）的14.5，必需是大魔法才行；非大魔法的情况下，总技修正最高是イグニート・ジャベリン（圣），只有9.872。将（9920，9.872）和（8500，14.5）这两组数据代入公式计算，相同条件下，很显然后者造成的损伤值要高得多。而选择魔法师就看哪一位的INT最高了，以笔者的经验，LV99时INT最高的就是在红莲迷宫收得的尸灵术师レザード・ヴァレス。

再来选择前列的角色。考虑到最强武器的效果，三位角色必需能使用咎人の剑“神を斩获せし者”，根据这个前提条件，我们来看看修正值排在前几位的角色。除了レナス外几乎都是不用剑，フレイ本身的修正值可以说是名列前茅，可是她的专用武器“透器ェーテル・レイザー”Attack Pow只有7800，连20000的一半都不到，而且攻击信赖度比咎人の剑“神を斩获せし者”好不了多少，是3……ロウファ的修正值很高，但用的是枪，エイミ也有着同样的遗憾……ジェイクリーナス的总技修正有10.186，而ラウリィ在对付大个头的敌人时更达12点多，可惜他们只能用弓……也许是Tri-Ace在考虑到很多因素后在系统上作出这样的一个平衡，可是枪系和弓系角色在攻击力方面的牺牲实在太大了，残念……

ベリナス因为总技修正的10.5和决め技的7.5，并且他是剑士，当然入选；ルシオ和ブラムス的总技修正及HIT数都不错，ルシオ要差一些，但

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

他可以使用剑，而ブラムス的专用武器ブラッディ・ダスター—Attack Pow是8000，攻击信赖度也是好不到哪去的32，相比之下就选择ルシオ了。

决定阵容后，再从当前HIT数方面分析决め技的发动顺序.由于当前HIT数直接影响决め技的威力，以及后两位发动决め技的角色有额外的4/3补正，作出顺序遵循的原则是：将决め技修正值高的角色放在后面，从计算公式看，这样造成的损伤更大。

在相同当前HIT数情况下，即便是以咎人の剑20000的效果计算，ルシオ的决め技损伤也是比不上レザード的，所以ルシオ放在第一位发动决め技，为后面发决め技的角色提供HIT数效果修正，レザード排在第二，レナス因为光是决め技修正就有11.59之多，且HIT数也不少，建议放在第三位，ベリナス自然就放在最后了。

敌RDM和敌RST一般只有几百，从理论上，也就是说，如果把损伤计算公式里的“实际ATK”看作是“理想ATK”，这样的阵容在一个回合内打出的损伤是令人吃惊的，这还不包括A、B、C三类SKILL的效果。很显然，极限损伤的大小归根结底是攻击信赖度（Attack Trust）的问题。在实战中，攻击一回合之后查看敌人的HP就可以知道损伤是多少，但对于装备咎人の剑“神を斩获せし者”的情况，一般的敌人经不起一轮攻击就完蛋了。于是，很自然的就想到HP最高的BOSS——昂翼天使。理论计算，绝对能够在一个回合内干掉她的230万，这当然要先在前几个回合里做一些准备，例如使用增加攻击力的药品，辅助魔法等等。除此以外，关键就看咎人の剑“神を斩获せし者”的实际ATK发挥的怎样了。

同昂翼天使的多次交手中，笔者得出不少经验，有幸在一个回合内击败了她，下面就以这个战例来详细说明，把我的心得和大家一起分享。

这是当时角色的状态：

レナス（LV99）：

DME：90000，STR：1398，INT：1465

AGL：733，DEX：561，RST：772

必要装备：

武器：咎人の剑“神を斩获せし者”

饰品1：パワー・バングル（Power-Bangle）

饰品2：マジック・チャーム（Magic-Charm）

必要SKILL（MAX）：

A1：Guts（ガッツ）

A2：Throw（スロー）

B：Reverie（レヴェリー）

C：Charge（チャージ）

ATK ：27817

ベリナス（LV99）：

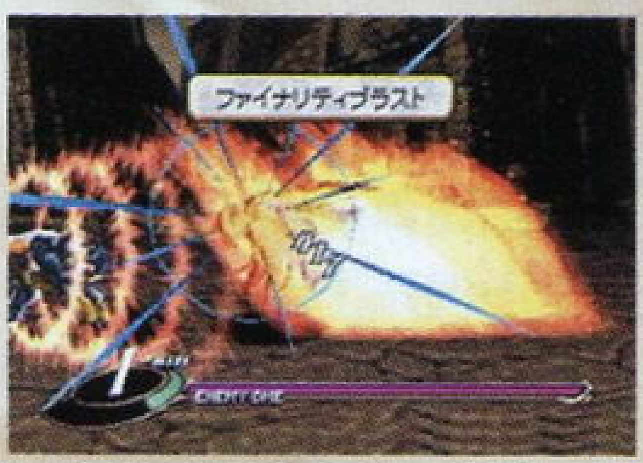
DME：82120，STR：1066，INT：1229

AGL：464，DEX：340，RST：654

必要装备：同上

必要SKILL（MAX）：同上

ATK ：27385



ルシオ（LV99）：

DME：64390，STR：1041，INT：1255

AGL：467，DEX：377，RST：662

必要装备：同上

必要SKILL（MAX）：同上

ATK ：27353

レザード・ヴァレス（LV99）：

DME：89366，STR：324，INT：2041

AGL：362，DEX：318，RST：1060

必要装备：

武器：圣杖ミスティック・ワイザー（Mystic-Wister）

使用魔法：クロス・エアレイド（Cross Air-Raid）

饰品1：マジック・バングル（Magic-Bangle）

饰品2：フェアリィ・リング（Fairy-Ring）

必要SKILL（MAX）：

A类：Auto Item（オート・アイテム），必要设定为：プライム・エリクサー（Prime-Elixir）100%，エリクサー（Elixir）100%。

其他类型的SKILL玩家可根据自己的喜好来设定。

MAG：13703

队伍中还必须准备药品マイト・ポーション（Might-Potion），其作用是使角色的物理攻击力在两个回合内上升50%。魔法师要学会辅助魔法スペル・レインフォース（Spell-Reinforce），能在十个回合内使全员的魔力达到1.5倍，对于魔法师来说这是至关重要的。

武器方面，咎人の剑“神を斩获せし者”虽然信赖度只有1，却是挑战极限损伤之必备，这是不争的事实；装备圣杖ミスティック・ワイザー—和使用クロス・エアレイド的原因前面已有阐述；パワー・バングル的作用是使攻击力增加30%，没有它，角色的ATK达不到2万7千多；マジック・バングル也是类似的饰品，レザード的MAG靠它达到1万3千多。

至于其他饰品和SKILL装备的原因详见后述。

在前几个回合且HP没有受到一定损伤的情况下，昂翼天使是不会用女王乱舞和全体强力攻击的，她的攻击方式不外乎物理攻击的2HIT和5HIT，炎、冰、圣三种属性共六种通常魔法.以角色现有的实力和装备，即使她用全体强力攻击也是很容易同其周旋的，但昂翼的厉害在于，她的攻击极易打掉Reverie特技，几个回合后，会将角色的分身消灭的一干二净，这对于挑战极限损伤的玩家来说，人世间最痛苦的事情莫过于此……所以，尽量在第二回合即昂翼攻击两次后发起反攻，避免夜长梦多是极其重要的。为了实现这个目的，先稍作分析：

首先，物理攻击的2HIT自不必说，即使是5HIT，以红莲迷宫的防具所提供的RDM和角色的DME，是不会被KO的，但为了防止昂翼天使第二次打击相同的角色而招致毙命，魔法师必须装备Auto Item来恢复损失的DME；如果对手使用通常魔法，由于其魔力相当高，无论用哪一种都极易干掉我方的物理攻击系角色，此时，饰品中的マジック・チャーム就起作用了：魔法攻击无效化！虽然它的破坏确率是25%，但只要坚持两个回合是可以的，不过有一点要注意，对于HIT数较多的魔法，如圣属性的イグニート・ジャベリン（Ignite-Javelin），在5HIT的攻击下角色会经常因マジック・チャーム已被破坏而死亡，这就是A类SKILL要装备Guts的理由，Guts的作用是当角色死亡时会有一定概率自动复活.若不幸Guts没有发动，由于マイト・ポーション的作用只能持续两回合，即使将角色复活等到下一次机会，别的不说，Reverie的分身也所剩无几，基本上只能放弃了，这也是Auto Item中没有必要进行复活药ユニオン・プラム（Union-Plume）设定的缘由。当然，这只是针对一回合作掉昂翼来说的。

总之，防具方面，在保证足够的RDM前提下，尽量注意炎，冰，圣三种属性的防御（必须是-90%的，否则作用不大），玩家可根据具体情况取舍，笔者不作详列了。

再来看看其他SKILL的装备：

Throw（MAX）的攻击计算公式为：

[(实际ATK－敌RDM)/8]*技修正值=损伤

虽然威力不大，由于是A类SKILL中唯一具有攻击性的特技并可在命中时进行HIT数加算，还是有必要装备的。

Reverie的攻击计算公式：

[(实际ATK－敌RDM)/3]*技修正值=损伤

同样，在命中时有HIT数加算。

B类SKILL里还有一个Splash（スプラッシュ）（MAX）：

[(实际ATK－敌RDM)/4]*技修正值=损伤

Splash的优点在于不会因角色遭到攻击而消失，并且命中率很高，威力也不错，缺点是没有HIT数加算，这对于后面决め技的效果是不利的，由于B类只能装备一个SKILL，以挑战极限损伤为目的，Reverie无疑是最佳选择.

在这里要说明的是，上述四种SKILL损伤计算公式里的武器信赖度，与角色本身通常攻击技损伤计算公式中的武器信赖度，不一定是同一个数值（其他参数是一样的）。以レナス的通常技“ボルトスラッシュ：1×1hit，←”为例，假设其Attack Pow=1200，敌RDM=200，武器信赖度=30，当信赖度为X（X∈[30，100]）时，实际Attack=1000，则损伤为（1000-200）*1*1HIT，即800*1HIT，但这一招伴随的Throw损伤不一定就是（800/8）*1HIT，因为

诺梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

其信赖度不一定是用X来计算的，可能是另一个随机数Y（Y ∈[30，100]），假设用Y算出的实际Attack=600，则Throw损伤是[(600-200)/8]*1*1HIT，即50*1HIT。只有当武器信赖度是100时，才一定有X=Y=100 的计算结果，这时 Throw 损伤就是通常技损伤的 1/8。其他的三个 SKILL 都存在相同情况。

C类的Charge作用是通常攻击的威力增加50%，发动时按住键稍微停滞一下就会出现效果的。

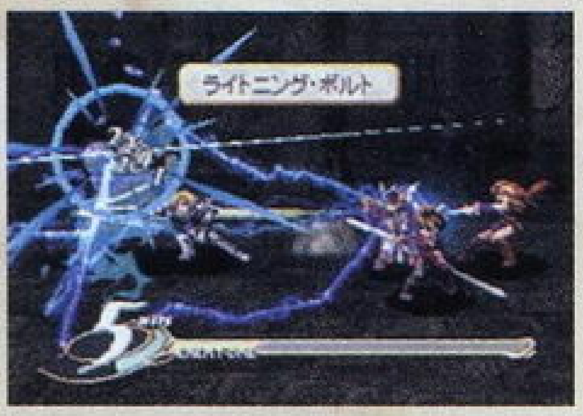
现在来讨论物理攻击系角色的通常攻击技。这是战斗的前奏，与决め技相比，造成的损伤不是很多，但它是实际操作中唯一能人为控制的部分，是创造极限损伤的基础，其攻击效果直接影响目标实现的成功与否。

要想在一回合作掉昂翼，角色的通常攻击必须尽量满足以下条件：

1. 通常技的每一HIT 都要打出，且必须命中。
2. 通常技的每一HIT 都要发动Charge特技。
3. 产生的HIT数要连上。

同时满足上述三点是需要多加练习的。攻击一定要连贯，并且掌握好节奏，太快了有些招式可能会落空，太慢则HIT数连不上，再迟些就可能因EN-ERGY 已满，通常技尚未打完而进入决め技状态。

三位角色的通常技顺序设定，玩家可根据自己的熟练程度和操作手感来选择，这些组合有很多种，只要能满足上述三点就可以了。



笔者的通常技设定是这样的：

レナス仍然使用系统默认的顺序：

1. ボルトスラッシュ：1 × 1hit，←，25
2. モーメントスライド：1 × 1hit，↑，15
3. バーティカルレイド：0.5 × 2hit，↑↑，24

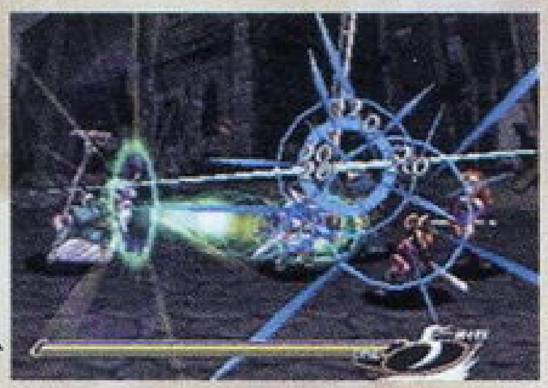
ルシオ也是一样：

1. エアスラッシュ：1 × 1hit，↑，25
2. スランティングブロウ：1 × 1hit，←，15
3. シャイニングボルト：0.5 × 6hit+0.105 × 6hit，↑，36

ベリナス则将系统默认的第三招调到第一位，顺序变成：

1. レゾルブクルセイド：0.5 × 2hit，←↑，20
2. ファーストスラッシュ：1 × 1hit，↓，15
3. ライジングスラッシュ：0.5 × 2hit，↑↑，24

四个角色的位置，是レナス在左（□），レザード在右（○），ベリナス在上（△），ルシオ在下（×）。



一切准备就绪，开战！

“我と共に生きるは冷严なる勇者、出でよ！”

TURN 1：

首先是昂翼的攻击，经常会遇到上来就将角色分身打掉的情况，尤其是像ルシオ这样通常技修正比决め技修正大得多的角色，没有Reverie的支持真是苦不堪言。不过这次很幸运，ベリナス在受到物理攻击的5HIT后，分身没有消失，レザード的 Auto Item将其损失的DME 恢复。

レナス，ベリナス，ルシオ各自使用一个マイト・ポーション就可以了，レザード使用魔法スペル・レインフォース会产生CT值3，但因装备了フェアリィ・リング，实际只产生CT值1，这样在下一个回合就可以配合其他角色一起发动攻击了。辅助魔法里还有一个レデュース・ガード（Reduce-Guard），可降低对手的RDM，虽然对挑战极限损伤有一些帮助，但两种魔法都使用的话无疑会在发起攻击前拖延回合数，弊大于利的效果还是不用为妙。

TURN 2：

分身在昂翼的第二次攻击中被打掉也是常有的事，这次她的招式仍是物理攻击的5HIT，对象也还是那一位，好在ベリナス够酷，完全防御！

现在，受够了昂翼的虐待，开始反攻！

首先是レザード的クロス·エアレイド，在第一枚光弹快接近目标的时候就要按住△键，因为Charge的发动会有一点滞后时间，晚了レザード的4HIT就连不上，早过了头则ベリナス的攻击可能会在光弹未打到昂翼之前而被其完全防御。将レゾルブクルセイド←↑放在第一位主要是考虑可通过这一招穿到对手身后去。对于昂翼这样个头不算大的目标，三个角色分散在两边有利于打点的配合。

紧接着是レナス的ボルトスラッシュ←和ルシオ的エアスラッシュ↑，然后ベリナス在对面用ファーストスラッシュ↓将被击在半空的昂翼打在地面，配合レナス的第二招モーメントスライド↑，レナス也可能通过这招穿到对手身后去。ルシオ的スランティングブロウ←要求目标处在较高位置，否则会落空，所以レナス的第二招将敌人铲起后紧接着就要求ルシオ挥刀，方法是在大拇指按住□键后立即指关节下压，连同按住×键。

再接下来是ベリナス的ライジングスラッシュ↑↑和レナス的バーティカルレイド↑↑，注意两招之间不要连接太快。ルシオ的シャイニングボルト↑要求目标在较低位置，这样12HIT全命中的可能性比较大，昂翼从最高点落到中点时按住×键，在她接近地面时12HIT 随即命中。

纵观整个过程，从开始按○后，接下来的顺序就是△、→□、→×、→△、→□、→×、→△、→□、→×这样的三轮一气呵成！各位一定要多多练习，保证每一招的Charge都要发出，HIT数也要连上。

通常攻击技打完后的效果，由两项数值观察：

1. 当前HIT数：这是直接影响后面决め技威力的参数。从理论上说，最大可达到45左右，但由于种种原因，如部分Throw和Reverie未能命中，部分角色的分身被昂翼打掉，ルシオ的12HIT未能全中等等，实际能打出35HIT左右就有希望。笔者最高只打出41HIT，而这次不太好，是36HIT。

2. 损伤：看昂翼的HP槽，当然是多多益善。理论计算，通常技打完后会产生100万左右的损伤，但这是不可能的，咎人の剑“神を斩获せし者”的信赖度（Attack Trust）只有1，ATK的波动范围极大。不过通常技不象决め技的某一两击那样明显的依赖运气，因为打出三十多HIT的话，也就是说信赖度产生了三十多个随机数值参与系统计算，这种情况的结果就是使总体损伤趋于平均化。如果有35以上的HIT数，其威力至少在45万左右（HP槽的1/5以上），一般而言，会达到HP槽的1/4左右，以笔者的经验，不会超过1/3，顶多70万左右。这次是1/4多一点，大约60多万。

注意：HIT数低于30或损伤不能接近1/4，则目标实现的可能性就微乎其微了。这是整个战局的第一个判断点。

接下来，是决め技的发动。顺序正如前面所分析的，依次为：ルシオ，レザード，レナス，ベリナス。

首先是ルシオ的裂刀の轮舞 ，5HIT中有3击打出4万多，另两击是3万多，运气不错。然后是レザード的圣属性大魔法天上の星，7HIT的每一击在4万2千上下。レナス的决め技在三点破结束后跃上空中，此时观察一下昂翼的HP槽，如果没有达到1/2的损伤，希望也是渺茫的。因为即使咎人の剑发挥到接近20000攻击力的情况下，后面的四击最多也只能打掉昂翼一半左右的HP，玩家可能会出现差一点就干掉昂翼的吐血状况……

这是整个战局的第二个判断点。

“ニーベルン·ヴァレスティ！”，第一击笔者最高打出17万，这次却只有可怜的6万8千多，好在レナス的最后一击发挥得接近极限，是45万多。剩下的，只有默默祈祷着ベリナス，曾见过他的两击都打出31万，希望这次也……

第一击，31万多！不负众望！

赶紧看了一下昂翼的HP槽，其端点停在“ENEMY-HP”字样的“N”字母上偏左一点，事后证实剩14万左右。

第二击，28万多！HP槽透底了！

这样算来，笔者打出的损伤应该在244万左右。

净化完了！

总的说来，战前还是要进行方方面面的分析。笔者使用的这四个角色并非唯一阵容，例如也可以将ルシオ换成アリューゼ。通常技的组合也是多种多样的，240万的损伤还可以再突破。各位玩家可以琢磨出自己的阵容和打法。

要注意的就是不论用什么样的方法，一定要将通常攻击技练熟。在进行大量的分析之后，归根结底，玩家在打昂翼的过程中体现出的水平就是通常技的熟练程度，这是人为控制的关键部分，它所造成的损伤和产生的HIT数是一切的基础。

实际上，在通常技熟练之后，打出190万左右的损伤已属常见，而要在一回合干掉昂翼的话，就看运气了，尤其是レナス决め技的最后两击和ベリナス的决め技，要求能打掉昂翼将近一半的HP。

写这篇东东的原因，无非是想抛砖引玉，希望有更多的玩家来研究这款世纪末的RPG精品。由于笔者水平有限，一定还有很多不足之处，欢迎大家批评指正。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

日本游戏海报鉴赏

妖灵：当看到这幅广告的时候，你第一时间内绝对不会认出它到底是什么！在全黑的背景中间，一个奇怪的物体傲然耸立！圆圆的核心，底下连着一个台座，上面盖着一块麻布，一旁还放了一顶破帽子——这到底是什么呀？带着这个疑问，你开始审视广告中的其他部分。这时候，重复出现的《超级马里奥 A2》的图片和字样使你明白了：哦！原来这是任天堂GBA游戏《超级马里奥 A2》的广告……但是！中间的那个东西到底是什么呀？正当你百思不得其解的时候，那个奇怪物体附近的几行小字就映入了你的眼帘：飞天斗蓬！非卖品！如果要体验使用的乐趣，请购买——《超级马里奥 A2》！（本句是意译！原意为：买不到飞天斗篷的话，还是买上《超级马里奥 A2》去进行冒险之旅吧！）-_-b 原来如此……

哦活活活活！这个时候即使你根本不想买这款游戏，你也已经研究过它的广告了！这就是任天堂的良苦用心了！！服了 Him! 不愧是老大，厉害厉害！（BTW. 到目前为止本游戏的销量已经达到了 61 万 4629 份。）

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

游戏类型的变迁和游戏乐趣本源的探讨

文：罗嘉

序

游戏的发展是越来越人性化的，无论是从操作界面的设计还是牵扯到宗教、神学、心理学、存在主义等的复杂、深奥的剧情，无一不充斥着这种商业化进程的烙印。从1961年第一款真正的电子游戏的诞生，到今天世界游戏市场的硝烟弥漫，一切的发展是那样的迅速，又是如此的缓慢。可是请大家想一下，在这四十年的游戏发展史中，到底出现了多少种游戏类型？

也许这个问题问得有些唐突，但是诸位是否觉得今天在给一个游戏确定类型是一件麻烦至极的事情？《MGS》被定为“战术谍报ACT”，《莎木》的类型是“FREE”（“全方位反射视点娱乐”即“Full Reactive Eyes Entertainment”的缩写），宫本大师的革命性作品《PIKMIN》的类型是“AI ACT”（这也许就是小岛、铃木和宫本为什么能被称为大师的原因吧^_^）。游戏类型不仅是玩家所关心的问题，更是游戏设计中关键性的环节。游戏类型的模糊和混乱正是技术进步和市场膨胀直接导致的。对于玩家来说，这是福是祸还是个未知数。

这种变化在形式上是将各种娱乐要素和互动形式相混合并叠加的结果；而在本质上，如果将游戏软件列入人类精神客体这一历史范畴内，那么对于这种以物的形式存在的人类精神生产的结果，我们所关注的应该是不同的精神内容或者说不同的思维和实践的体现。（鄙人才疏学浅，行文有失偏颇之处敬请谅解。）

上篇：游戏分类的学问与矛盾

“时刻铭记我们所有相关的欲望，而不只是某种在某一时刻表现得最强烈的欲望。”——罗素

关于游戏的类型，很难有一个明确的定义。随着技术的发展，游戏的容量越来越大，内涵越来越多，以至某些游戏已经很难用某一种类型来定义它。如有些战略游戏，却包含有许多角色扮演的成分；许多角色扮演类游戏，却又包含有养成的成分，等等。游戏厂商打破类型的界限，进行不同的重组，每天都在不断地创造着更新、更快、更美的游戏。

首先我们要弄明白这样一个问题：游戏类型划分的依据是什么？是根据游戏的要素、互动形式、制作者的意图还是消费者的需求？像AVG类游戏，有时侯你很难说出它和动作射击类游戏有什么区别。也许正是划分标准的不统一导致了今天市场上游戏类型混乱的局面。举个例子来说，如果是根据消费者的需求，就可以仅将游戏分为：以操作为主的游戏，以观赏为主的游戏（我们要CG！）和供骨灰级玩家钻研用的经典类游戏。这种划分方法完全是根据人的因素进行的。

有人说电子游戏只不过是电脑发展的衍生品；我却认为电脑只不过是游戏产生的前提之一即物质基础。电子游戏决不是人类创造力线性发展的产物，因为它首先营造了虚拟的世界供人们进行互动性的娱乐，而这完全是人类精神创造实践的结果。因此，有了日式RPG和美式RPG显著的差别，虽然它们同属角色扮演类游戏。即便在世界观甚至情节的设定上有相似的地方，你也很难让一个玩惯了《DQ》系列的人去体验《博德之门》等AD&D的经典系列；而对于一个沉溺与《暗黑》的玩家，你就算把PS上的《阿兰多拉》说得怎样经典，他也绝对懒得去玩这种麻烦得要死的游戏。

这种文化的差异所造成的是一种变相的游戏类型划分的矛盾。有的游戏从画面、系统、音乐等方面缓和了这种矛盾，像《FF》——属于全世界玩家的RPG。而老谋深算的任天堂则利用了全世界儿童审美关相似这一不是真理的真理，牢牢地在底龄市场站稳脚跟。

另外，一些游戏类型不明确的原因是划分习惯的不同，而造成这种习惯差异的却是不同的硬件平台。例如从街机上移植的“光枪—STG”，电脑玩家绝对要说这是“FPS”（主观视点射击）类游戏。家用机玩家也会对那些街机达人将所有对战类的动作游戏称为“FTG”（格斗）类游戏感到奇怪。其实这只不过是对同种游戏类型的不同称呼。当然，细微的差别也是存在的，例如和FPS比起来，光枪—STG游戏一般并不能由玩家主动控制角色的移动。

以上这些矛盾还并不是最主要的。我们确定一个游戏的类型主要依靠两条经验：一是和经典类游戏做比较；二是看游戏占主导地位的互动形式和那种传统游戏类型更相似。可是现在几大主流游戏类型已经令人产生了疑问，它们不再具有给一个游戏确定类型的准绳作用，这集中体现于类似《莎木》这种革命性的巨作。下文还将对几种主流游戏类型进行深入探讨，这里不再赘述。

游戏在互动形式方面的小小变革就可以使玩家愉悦不已，而其本质的飞跃将促使新的游戏类型的出现。游戏本身为了就是满足人类个人英雄主义的欲望而存在的，在不同的游戏类型中，不同的超现实的欲望得到满足，玩家也因此获得满足性的快感。作为商业化的艺术品，游戏厂商需要给予消费者一定的知情权，于是游戏类型在商业买卖中对购买者起到了非同一般的指导性作用。它也是玩家在了解游戏之前和开发者之间最简便、最直接的沟通媒介。

ENIX的社长福屿康博在99年初就曾说过，游戏决不再是“喜欢”游戏的一群人做出的商品，而是有才能和创造性的人才制做的精致的艺术品。宫本茂更是不止一次地公开表示游戏制做者和游戏爱好者完全是两回事。毫无疑问，游戏的创作如果真的一直掌握在一群只知道游戏的玩家和程序师手里，那么今天的游戏恐怕还将是ACT和STG的天下，而为我们所津津乐道的“游戏产业”根本就不会诞生。因此，游戏业越来越需要各种各样的人才。

更多的不同类型的人参与到游戏制作过程中的时候，当硬件平台达到空前强大的时候，问题就出现了：单个的游戏并不能够凝聚全体制作人员的智慧，更多的时候，它只代表了在制作过程中起决策作用的个别人的思想，游戏的类型也是由此决定的。但是，游戏是一种综合性极强的艺术手法，一部影视作品的成功不仅需要好的编剧和导演，更需要优秀的演员；游戏既然是开发小组甚至包括提供市场反馈的玩家的集体的思想凝结物，其他人的想法或多或少地保留到了游戏中。所以，现今的大部分游戏都可以称为“MIX”（混合）类游戏。铃木裕一再强调AM2不止有一个铃木裕，而是一个团结的集体（想来《莎木》中那多得可怕的创意也不是全靠铃木桑自己的大脑想出的吧^_^）。

随着时间的推移，由于行业的不断扩大，新作品涌现的速度快得惊人，令玩家有一种迷茫的感觉，挑来挑去还是最初的系列最受欢迎。在某种游戏类型上，要想撼动经典系列的地位几乎是不可能的事情（看看《DQ》）。所以，即便打着这种游戏类型的牌子，游戏里面所保留的经典因素也会少之又少。因为厂商都明白和又老又大的牌子硬碰硬的结果只会输个精光（SCEI的《龙骑士传说》就是个例子）。

游戏类型的划分已经不再具有什么太多的现实意义，它只不过是业界的一种传统或者说是一种庸俗但必要的商业手段。有些游戏的类型不但牵强，而且矛盾重重。从任天堂时期所确立的游戏分类体系现在已经摇摇欲坠，游戏设计摆脱单一类型束缚的力量越来越大。

中篇：冲突带来的快乐

“激情、热情是人类强烈追求自己的对象的本质力量。”——马克思

一、是A RPG还是R ACT？——系统命名的矛盾

RPG的乐趣在于探索和成长，而ACT的乐趣却直接地表现为爽快的打斗，将这两种乐趣融合起来实在是明智之举。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

而一个游戏如果含有两种要素，那么就可以用系统命名法“x xxx”来表示它的游戏类型，如A RPG。如果要使这种命名更加严密的话，我们就不应该把所有的动作角色扮演类游戏都称为A RPG。为什么呢？因为如果将动作的要素加入到角色扮演类游戏中的话，而游戏的基本形式还是RPG的话，我们可以称之为A RPG；但反之，以动作的操作为主，兼有角色扮演的一些要素，我们应该称其为R ACT。例如我们所熟知的《DIABLO》和《武藏传》。

这种分类只是一种理想状态下的类型划分。举个例子，如NAMCO的“传说”系列，最早的游戏书刊将其类型定为A RPG，而且每一个熟悉它的人都知道游戏的乐趣就在于战斗时极佳的动作操作性和临场感。但现在我们却更习惯称它是正统的RPG类游戏。这里面有个划分尺度的问题，正是由于游戏每次战斗前都要转换画面这一特点，所以它就是RPG。这属于划分的习惯，如果仍称它为A RPG，也是没有问题的。

再来看看PS2早期的游戏《保镖》，即便CG再多，操作感再差，但也不能否认这是一款纯正的ACT类游戏。史克威尔将RPG的要素加入进去，反而使战斗异常拖沓。看来，将两种不同的游戏形式相叠加也有一个度的问题，物极必反，过犹不及嘛。现在大富翁类游戏花样不断翻新，其实也就是将不同种类的游戏要素加入其中，出现了许多R TAB和S TAB类的游戏。（说句题外话，看来老史是不太擅长这类东东，《保镖》就算了，想当年PS上那个推崇什么“RAC+RPG”的叫《横滨竞速》（似乎是这个名字^_^）的游戏绝对是垃圾SQUARE金字招牌的耻辱。而《神佑擂台》和之前的《TOBAL》系列更是本末倒置的游戏，迷你游戏和迷宫模式好玩得不得了，格斗部分却做得很不成功。这样的游戏就不是类型的叠加，而只是两种或几种完全独立的游戏，可以用“xxx+xxx”来表示。

这类系统命名可以推广到任何种类的游戏上。像我们熟知的机战系列和《兰古瑞萨》（《梦幻模拟战》）系列都是R SLG的代表作。其实也有“x x xxx”等三种或三种以上的类型的综合，这样一来就不会把游戏都称作“MIX”类。不管怎么说，游戏有主要互动形式和次要的互动形式，都是设计人员为了调动玩家的热情和提高玩家的投入度所做的努力，这是我们可以体会得到的。

二 Real Time的疑惑——即时要素的引入

Real Time，实时，即时。应该承认，RTS（即时战略）类游戏是游戏机平台最不擅长游戏类型之一。这里面有操作性的问题，也有游戏习惯的原因。对于RTS类游戏，有人甚至主张直接列为WAR（战争）类游戏。其实仔细想一想，所谓的即时，可以解释为在游戏中计入了玩家思考的时间，并将之与玩家操作的时间一起算到角色的行动时间内。电脑不需要思考的时间，而当人与人之间进行对决的时候，思考本身就具有实时性，它影响着游戏的进程或者直接说战争的胜负。

即时要素的引入使玩家必须持续地凝聚较高的注意力，玩家的行动也不像回合制游戏那样自觉地进行，而是被迫展开的。当然，如果我们承认游戏现在的终极目的是虚拟显示，那就不得不说即时要素的不断完善使游戏发展的速度不断地加快。

越来越多的游戏设计人员认识到了即时要素的重要性。严格来讲，所有的清版ACT和STG，甚至格斗类游戏都是即时类游戏。因为它们也计入了玩家思考的时间，只不过要控制的角色只有一个，思考的时间很短，和行动的时间比起来可以忽略。因此游戏也可以人为地分为两类：即时类和非即时类。即你和敌人一起行动或者你先行动，敌人再行动，然后你再行动（历代《FF》都是即时制的战斗，十代有原《前线任务》小组的加入，又加上对于战斗理解的变化，故改为了回合制）。

还有一种半即时制，在RPG类游戏中表现为“搜索道具或下达指令的时间不计算在战斗时间内”，在SLG中表现为“用行动点数或敏捷度等来使敌我双方按照一定的次序依次行动”。RPG还好说，而SLG中半即时的引入就需要把系统进行很大的改变，一不留神就要挨骂，像《兰古瑞萨3》的战斗系统就搞得一团糟。而MASAYA在战斗系统方面的探求也体现了回合制和即时制SLG的融合与进化。

即时要素引入各类游戏最多不过使该类游戏具有更高的游戏性，可是RTS却作为一种单独的游戏类型从SLG中分化了出来。这其中为电视玩家不熟悉的Blizzard和Westwood公司功不可没。也许是基于人类本身对战争充满哲理性的思考，RTS和格斗游戏一样成为玩家之间对战和探讨的热点。RTS实际上是弥补了回合制战略游戏难以兼顾战争的点与面的缺陷，从而让游戏者有一种真正的指挥战斗的快感。如果你从不知道RTS为何物，一定要试试风靡全球的《星际争霸》（难道宫本大师从没玩过“星际”？否则为什么管单机版的RTS叫AI ACT？）。

单从游戏设计研究RTS的话，就要牵扯到诸如参数设定、指令性操作等许多专业性的问题。但是如果联系到商业，即时要素的引入实际上是一种让玩家处于游戏中被动的地位，并被迫参与游戏的手法。尝试一两个经典还可以，玩多了就会对机械化的操作感到厌烦，这大概也是ACT和STG末落的一个原因。

三 战棋，战棋——要育成还是要战略？——令人左右为难的游戏

“战棋”是对回合制战略游戏最形象的形容，一提到它，最先想到的到不是漆原智志和山本和枝美艳绝轮的人设，就应该是各式各样的水壶型、搓板型的脑袋吧。战棋游戏一般严格或者基本遵循回合制行动准则，而不用像RTS类游戏那样鼠标键盘一起忙个不停。你大可以泡上一壶茶，慢慢计算着怎样用“必闪＋热血”以最小打斗代价换取最大的战果（什么，没中？残念……“SL”大法发动！）。

如果说ACT+RPG是令玩家快乐的组合，那么育成+战略则是令人痛苦万分的组合。因之有了此类游戏的许多BT玩法，大概也是玩家一种无奈的发泄。要想培养出一个自己喜欢的超强角色或者平均培养所有的人，一般就不得不在战略上作出很多重大的牺牲，而且这种牺牲从序盘一直持续到游戏结束为止，有时甚至是自相残杀（地图武器是专轰自己人用的，我痛并快乐着）。

这种游戏一般都是精美的2D形象（《大战略》除外），这也是为了弥补游戏节奏缓慢的缺点。但是，有时即便不用SL大法，并且关掉战斗动画，一关还是动辄需要几个小时。在快餐文化盛行的今天，这的确难以吸引不是主流FANS的更多的玩家（“机战”系列推出的速度令人瞠目， 刚打翻alpha，外传就出了，GBA上的机战刚玩上，PS2上的机战新作就发表了……真希望寺田贵信大哥多犯几个开发DC的机战时所犯的错误，让我们也休息一下^_^）。

从某种意义上说，育成型的回合制策略游戏，玩家所取得的成就感应该是最大的，因为战争的胜利是经过自己谨慎思考取得的，不再像RTS中一个小小的指挥失误就出满盘皆输。这里没有战争的全局，只有战争局部的刻划。因此此类游戏参战单位不宜过多，而且特定战斗单位接触时可以引发各种情节和分支剧情。另外，还要有一些什么精神、魔法或必杀技之类的招数让你打得热血沸腾。有的游戏还引进了气候的因素（光荣的《曹操传》和《三国志》系列一样，一下雨火系的策略就不能用了）和地形的因素（《奥伽》系列和《FFT》就是典型代表）。

SLG类型是一类范围很广的游戏，只要有模拟和模仿的要素，我们就可以说它是“simulation”。而战场的布局和人物的养成是能让人在最短的时间内看到自己的成绩，这就满足了不少人现实中无法达成的愿望，它利用的正是人虚伪的成就感和满足感（各位《心跳》的FANS，不许朝我乱扔鸡蛋；咱们彼此彼此，一起playplay）。

四 都是AVG惹的祸——怎样表现冒险的要素

AVG游戏的概念是早期热销的一些电脑游戏带出的，像早期的《Zork》、《神秘屋》和《国王密使》等游戏，依靠繁琐的文字和简单的图像营造出方诡秘的游戏气氛，真正有了“Advanture”的感觉。

然而CAPCOM让所有人改变了对AVG的看法，CAPCOM所诠释的AVG是：动作＋射击＋解迷。其实AVG的划分本来就跟ACT划分的根据是不一样的（本文上篇以作说明），要想实现所谓的冒险，游戏必然要表现主人公如何过关斩将、穿越枪林弹雨，这是必要的手法。而CAPCOM所有的类似游戏，像“《BIO》系列”、《鬼武者》和《鬼泣》做得最出色的就是游戏气氛的营造。什么贴图、即时演算、光源处理这些只是技术手段，剧本也不是无懈可击；AVG游戏最需用的就是“身临其境”，玩家的快乐纯粹地来源于冒险的过程。从这一点上看，CAPCOM似乎也没有什么错误。

如果忽略掉冒险的要素，还真不如做成《恐龙危机2》那样直接的射击游戏。（叫好没用，赚钱第一）再如近来PS2上的力作《ICO》甚至去掉了血格的设定，将动作要素进一步强化，再加上气势磅礴的建筑和牵手的设定，实在是好玩至极。反观不思进取的“《古墓》系列”，对操作的要求经常达到苛刻的

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

地步，而游戏本身亦无任何附加的乐趣可言，难怪是一代不如一代。这类AVG游戏主要体现的是动作与解密的矛盾，二者的比例和敌人、迷题出现的频率将直接影响到游戏的品质。

AVG游戏的另外一类分支就是依靠文字、图片甚至影像来进行冒险。代表作是《心跳外传》系列还有一大票的美少女图像AVG。比较另类的是从98年末的《欧亚快车谋杀案》（系列中演员阵容最豪华的，有深田恭子、夏本加奈子、加藤爱等）到去年夏天PS2上的《恐惧》（巨恶心无比），这是ENIX一直坚持的真人映像系列。

再有就是像《街》、《弟切草》等文字类AVG其实和早期的《ZORK》等游戏一样，是真正的AVG。虽然是最简单的互动形式，但确是对AVG本质内容的最直接表现。如果将AVG中迷题的因素单独提出就成了完全的PUZ或解迷类游戏，像大名鼎鼎的《神秘岛》系列。

总体来看，AVG游戏并没有出现加速发展或上扬的趋势，自《生化危机》一炮走红之后，AVG大作的吸引力逐渐下降。现在的厂商在游戏制作和销售过程中普遍缺乏合作，不断地追求大量、刺激的新作，在同一时间投放市场，不能真正地从一个玩家的角度去思考游戏怎样给游戏者带来快乐，这恐怕就是玩家对AVG骂声连天或不予理睬的真正原因。

五 ACT和STG的新篇章——动作射击的融合与发展

曾经有一段时间，单纯的ACT和STG在家用机上被认为是死路一条。然而事实并没有想象中的那样残酷。随着其他游戏要素的引入，再加上ACT和STG两者本身的融合，我们将看到ACT和STG的全新时代的来临。

翻开射击游戏和动作游戏的发展史，你还是会发现其后期的进化是游戏类型的融合。单纯的清版STG的进化顺序大致是：固定画面射击类→横向画面移动射击类→纵向画面移动射击类。这种发展是十分简单的，而动作射击类的发展就复杂得多了，甚至包括控制画面的移动、跳跃要素的引入等等。

看看DC上的《剑风传奇》，它在欧美的成功不在于它的3D技术有多优秀，只是由于格斯的大剑和飞溅的鲜血，只是由于它也能反映动作类游戏最本质、最直接的东西。动作射击类游戏正走在独木桥上，稍有不慎就会跌落深渊。如果不引入其他要素，像彩京那样去做射击游戏，只追求系统局部的小改变，那么我们只有等待真正的虚拟技术的出现；如果引入了太多别的要素，玩家的乐趣就会被分散，丧失了游戏的耐性。

而说到真正的发展，动作射击类游戏反而倒赋予了AVG游戏新的活力，像《鬼泣》，它正是动作射击类游戏的典型代表。正是由于其要素广泛的被其他类游戏吸收，使得其本身耀眼的光华逐渐消失，我想这也是动作射击类游戏堕落的一个原因吧。

去年Bungie的大作《ONI》（译名为《奥妮》，不是那个混乱的忍者RPG）曾在国内上市。这款游戏有PC版也有PS2版，它处处留有东方艺术的烙印（主角与士郎正宗《攻壳机动队》里的草雉素子颇为相似），是PC上典型的动作射击类游戏的代表。以西方人的眼光去看待东方漂亮、神秘的功夫，或者东方人眼中西方国家现代化的都市，这种异域文化的追求造成了游戏艺术的多样性和重叠性。

动作射击游戏良好的操作性也是玩家所喜欢的。一个追求真实的游戏，必然有着严密、复杂的系统，像《MGS2》，可游戏又必须让玩家很快上手，并且操作简明，有着夸张的动作感，像“《索尼克》系列”。而且游戏的节奏、关卡的长短和多少，敌人的AI设定等等都是令人头疼的事情。

但是，当一个公司的此类游戏做得成熟的时候，也就是市场抛弃它的时候。因为对于普通的游戏公司来说，像彩京的射击，像KID的美少女，甚至SNK的格斗，很容易形成一种不为大众所接受的定式。一提到大作主义，人们都先想到的是RPG，其实现在真正的大作注意应该出现在动作设计游戏上。在现在的游戏界，一个小公司要想成名很难，要想借动作射击游戏成名，几乎是不可能的事情。

玩家的喜好实际上是大作效应的直接体现。凭NAMCO的实力，凭《风之克罗诺亚》本身的优秀，依旧是一败涂地。几个家喻户晓的动作明星实际上还是掌握在任天堂、世嘉、KONAMI等几个大牌公司手里。市场永远不需要太多的理智，更不允许任何人多问一句为什么，厂商所要做的就是全面调动玩家盲目的购买欲，仅此而已。

动作射击游戏是否能达到全面的再度辉煌，还是明日黄花；现在下结论还为时过早。

下篇：经典的碰撞

“创造的神秘，犹如夜间的黑暗，是伟大的。”——泰戈尔

NO1：《莎木》VS《鳄鱼先生》——无所不包的游戏

“……游戏要达到所追求的彻底的真实性，比想像的要困难得多……”——铃木裕

让我们抛开《莎木》中铃木裕所谓的由电脑创造的虚拟世界和玩家的高度自由，仅将其看成一款即时AVG游戏，就可以发现《莎木》游戏性的淡化，更确切地说应该是分化，一代就包括了三种赛车游戏。

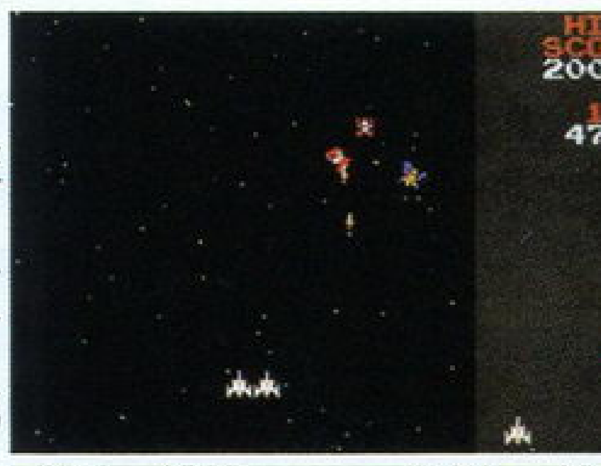
现实世界中人类多样性的活动和行为具有不确定的复杂性，大部分由感情支配。即便要达到局部的虚拟，或者某一事件的片面完整，也决不是现在的实力能办到的。因此，我们需要多种的游戏类型来抵消单一类型对现实模拟的不完整性。由此我想到了FC上的著名游戏《鳄鱼先生》，这是一款融合动作射击、光枪射击和赛车的绝佳混合类游戏。无论是多种武器还是关卡的设定，都体现出制作者非凡的实力。（KONAMI？）

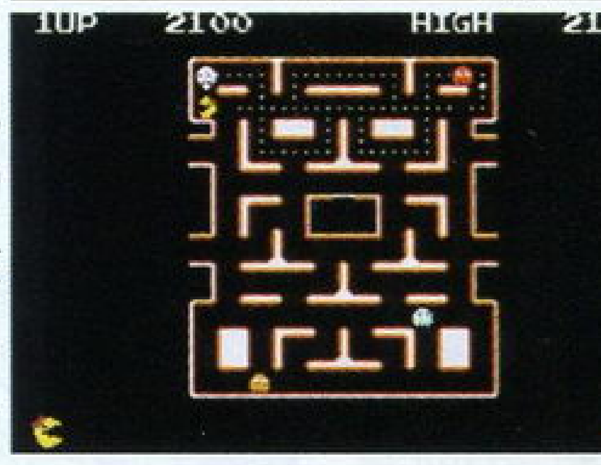
这种游戏可以纯粹地列为“MIX”（混合）类游戏，因为它并不是游戏类型本身的融合与进化，只是不同游戏类型的并列出现。《莎木》就不一样了，制作者很聪明地将不同游戏按不同比例出现。甚至打开房间的一个抽屉都算是一个小小的互动过程。

想尽一切办法克服技术的障碍，完全由游戏本身的不同特性去模拟现实，这就是铃木裕和他的《莎木》。

NO2：《MGS2》VS《魂斗罗》——简单与复杂的差别

“……游戏制作以后没有导演就不行了，可以说我的时代到来了……”——小岛秀夫





去年美国的《新闻周刊》将小岛秀夫评为年度十大新闻人物之一（我似乎只认识两个人^_^）。我不想说什么《MGS2》的电影化手法或者说它借了“9.11”东风之类的话，只想谈谈游戏里面的动作射击成分。

《魂斗罗》诚然是一部优秀的STG游戏，也因为它除了射击还是射击的单纯，所以将游戏的互动性发挥到了顶点。反观《MGS2》，它的动作射击部分其实也只是多种简单形式的结合，小岛以一个导演的天赋将动作的要素分配地异常均匀，有效地配合了实质上更像是电影的游戏过程。

就算是“战术谍报ACT”的游戏类型，铺天盖地的宣传攻势，甚至是令人难忘的剧情，无不在强调所谓的“潜入感”。在操纵游戏的过程中，玩家并没有注意自己所进行的操作只不过是很简单的AVG动作或者是在解很简单的AVG迷题和类似与《魂斗罗》那种形式的简单动作射击。这就是游戏导演（注意，不是电影导演）小岛秀夫的厉害之处。

动作射击游戏要么追求单纯的击倒敌人的爽快，要么就营造复杂环境和系统下的乐趣。但是真正能在纯粹的ACT+STG的游戏中做到后一点的，只有借助电影式手法的小岛秀夫。

当然，这也只是动作射击类游戏进化的一个方面。

NO3：《真三国无双2》VS《恶魔城—月下的夜想曲》——多周目的乐趣

“……只有游戏有趣才能真正打动玩家的心，我们的动作和射击方面不是取得了很好的成绩吗？”——现KONAMI上海代表取缔役社长 北上一三

采用多种隐藏要素使玩家产生反复游戏的乐趣，这是包括ACT、STG和AVG等游戏为了弥补游戏时间短暂的一个法宝。我相信，很少有人将《真三国无双2》（要不是有秘技，真不知要打多少时间）通关一遍就完事的。再看KONAMI的超大作《恶魔城—月下的夜想曲》除了通关后能使其他角色，甚至设计了“里恶魔城”，想想当初有多少人为了200%的完成度而努力？

这类游戏吸引玩家反复游戏的主要靠两个方面，一是简短爽快的游戏过程，二是按不同要求通关后逐渐发掘的隐藏要素和附加剧情。像《真三国无双》就把这两个方面都包括进去了，而《恶魔城》则更多地引入了RPG的乐趣。像CAPCOM的那些AVG游戏，也在不同方面借鉴了以上两点，可为什么游戏反复性的乐趣稍差呢？这里面还是游戏时间的问题，如果一个游戏的一次游戏时间越长，那么游戏的反复可玩性就会下降，反之也成立。个人认为最近把握游戏时间和游戏次数最好的不是CAPCOM，而是KOEI。

诺梅书志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无论用什么样的手段，要玩家产生多周目的欲望，实质上都是在不同形式和方面上使游戏变得更能打动玩家的心，让游戏带来的乐趣能更加持久。

NO4：《GT3》VS《火箭车》——由速度感到真实性

“……经常在我们要推出游戏的时候，觉得还是有很多要做的东西……”——GT之父 山内一典

很多从FC时代开始的玩家，一定还记得FC上的一款追求速度感的赛车游戏《火箭车》吧。游戏每一关有100的时间单位，限时必须到达终点，路上尽量避开别的赛车并减少撞毁的次数。整个游戏以俯视视点进行，速度感极强。

近来的赛车游戏对速度的要求在逐渐下降，反之对真实感的要求却逐步提高，现在两者基本持平。这一方面是由于硬件性能的提高，另一方面则是由于单纯追求速度感的游戏越来越多（连赛飞机的都有）。《GT3》就不说了，像PC上著名的《云斯顿赛车》系列，最新的四代玩家可以调节的东西甚至包括悬挂、空气动力学和重力设置等等。

有的时候游戏不见得只是虚拟现实，反而要超越现实。这样游戏所需要的东西就越来越多，制作过程就越复杂，像《GT3》为了追求真实，加入的东西越来越多，不得不一再跳票。而游戏的真实感在操作方面说到底还还是系统的复杂度和上手性的矛盾。再像NAMCO的《山脊赛车》对甩尾的要求极高，完全是在营造赛车艺术的夸张效果。而《梦美》是在追求完全的世嘉型的专业。更多的赛车游戏是在找一个速度和真实的度。

仅从RAC这样一种游戏类型，我们就可以看到即便是同一种类型的游戏，它的发展也是根据玩家的不同喜好而多极化的。

NO5：《决战2》VS《三国志5》——大型SLG的快餐化

“《决战2》的改进方面体现在游戏的表现特点，也就是战斗方面的更为动态化和故事部分的更为戏剧化……”——光荣SLG之父 SHIBUSAWA

自从KOEI的高层开始变动之后，游戏的风格也大大地改变了，销量也直线上涨。光荣的历史游戏一改往昔指令复杂的公式化和方方正正的周全性。表面上是游戏风格、时间上的转变，骨子里却是改变了玩家由游戏获得的乐趣的形式。

历史是复杂无比的，要想获得当统治者纵横历史的快感，就要有当统治者的麻烦之处。什么内政、灾害、民心，事无巨细，皆要亲自过问，像《三国志》比较优秀的五代，想统一天下实在需要太多的时间。除了真的对历史感兴趣的人，谁还有兴趣玩它啊。文艺创作可以历史为架子，在本质上又彻底摆脱历史，游戏为什么不可以呢？

三国迷们大可以对“刘备和曹操这对亲兄弟为了一个叫貂婵的美女来了一场争夺天下的爱之大战”的剧情嗤之以鼻。但有不得不承认游戏在战斗方面的优秀，借鉴了RTS的要素使前面说过的战争的点与面的平衡性异常地好，可以说是及光荣的SLG优点于大成。

无论是战斗还是故事，都表现了光荣勇于在历史题材上向快餐文化进军的决心。也许，对一部分历史迷或KOEI的老FANS来说是不愿看到的，但对于大多数玩家来说这是他们乐于接受的。市场已经证明了这一点，因为这样的游戏可以为更多的玩家带来更多的乐趣。

NO6：《死或生3》VS《街霸3——第三次冲击》——观赏性与战术性的差别

“……新的技术和由此获得的新动力以及我们的同行，这些确实是会扩展游戏的独创性的东西……”——《死或生》制作人 板垣伴信

格斗游戏的本质是一对一的KO掉对手，所以无论系统怎么变，减少对手的体力都是最重要的事情。系统的严密，如《SF3—3rd》，或者华丽而爽快的连续技，如《KOF》，都是不同的格斗达人们所推崇的。甚至在两人对决的时候，还要打心理战。

可是，正像板垣自己说得那样，技术的进步使一切发生了改变。前几天在小卖店里，和正在打PS2上的《VR4》的几个人聊了一下，都说怎么也找不到当初玩VR的感觉了，怎么打怎么觉得像《DOA》。我不想多做任何评论，游戏的感觉不是一两句能说得清楚的。但是，足见板垣的理念影响之深。许多人玩《DOA》根本就不在研究什么战斗系统，只是想看看帅哥美女打起来是什么样子，包括换装这种设定也是为观赏性服务的，甚至满足一下自己某方面难登大雅的欲望。至于系统，我想起香港某电玩杂志在介绍一个《DOA2》大赛时，就有人抱怨打斗时，双方都不先动手，因为谁先出手谁就准会被对方给制住。

至于《KOF》，这两方面处理得也还都不错，但能在中国大红大紫的最主要原因还是角色的魅力，完全不依靠技术。而《DOA》完全是由技术带出来的，怪不得板垣对所有的新硬件都异常的感兴趣。比起供观赏的《DOA》，我们形容《SF3》，还真只能用“朴素”这两个字了。

NO7：《神秘岛》VS《ICO》——巨大场景和吸引人的迷题和神秘感

“……我们必须在保持传统风格的同时加入新的技术，这不仅仅是‘有难度’，而是挑战……”——《神秘岛Ⅲ》的开发者 Presto工作室

开发此类游戏，都知道要引入新技术和保留传统要素，而关键是在哪儿引入新技术，在哪儿保留传统风格。《MYST》系列仅前两作的销量就过了千万，而三代又更换了开发者，这对Presto工作室绝对是巨大的挑战，不过它们很出色地完成了任务。“《神秘岛》系列”最大的特点，也是买点，就是题目中所提到的那三条。在世界观和系统上借鉴传统，而为了将一贯的游戏风格表现得更完美，而在场景和神秘感的营造上尽可能的多用新技术，所以玩《神秘岛Ⅲ》时，你一定会觉得它还是神秘岛。

听说SCE因为广告经费的问题，对《ICO》并没有做太多的宣传，其实这也不怪SCE，这游戏本来就没什么可宣传的，对话也就那么点字（怪不得翻译成中文了呢），可是就有让你把它打翻两遍的魅力。我不知道制作人员有没有参考《MYST》系列，但我总觉得两者有很多相似的地方，特别是题目中的那三条在《ICO》中表现得也不错。只不过它更强调了动作的要素，比起《MYST》中的主观视点，更能让家用机玩家接受。

两款游戏整个游戏过程似乎都很安静，常听到的声音都是风声和水声，这也是为了突出游戏的神秘感。无论是PUZ还是动作AVG，我想这种庞大、宁静而又神秘的游戏氛围是最能体现出人的本能力量的，这种真正以人为本的游戏现在反而不多见了。

NO8：《辐射》（《Fallout》，又名《异尘余生》）系列VS《梦幻骑士》系列——在系统上突破文化的界限

“《Fallout》系列决不会演变成FPS游戏，不过我们将在游戏中采用3D引擎……”——原Black Isle工作室总监 Feargus Urquhart

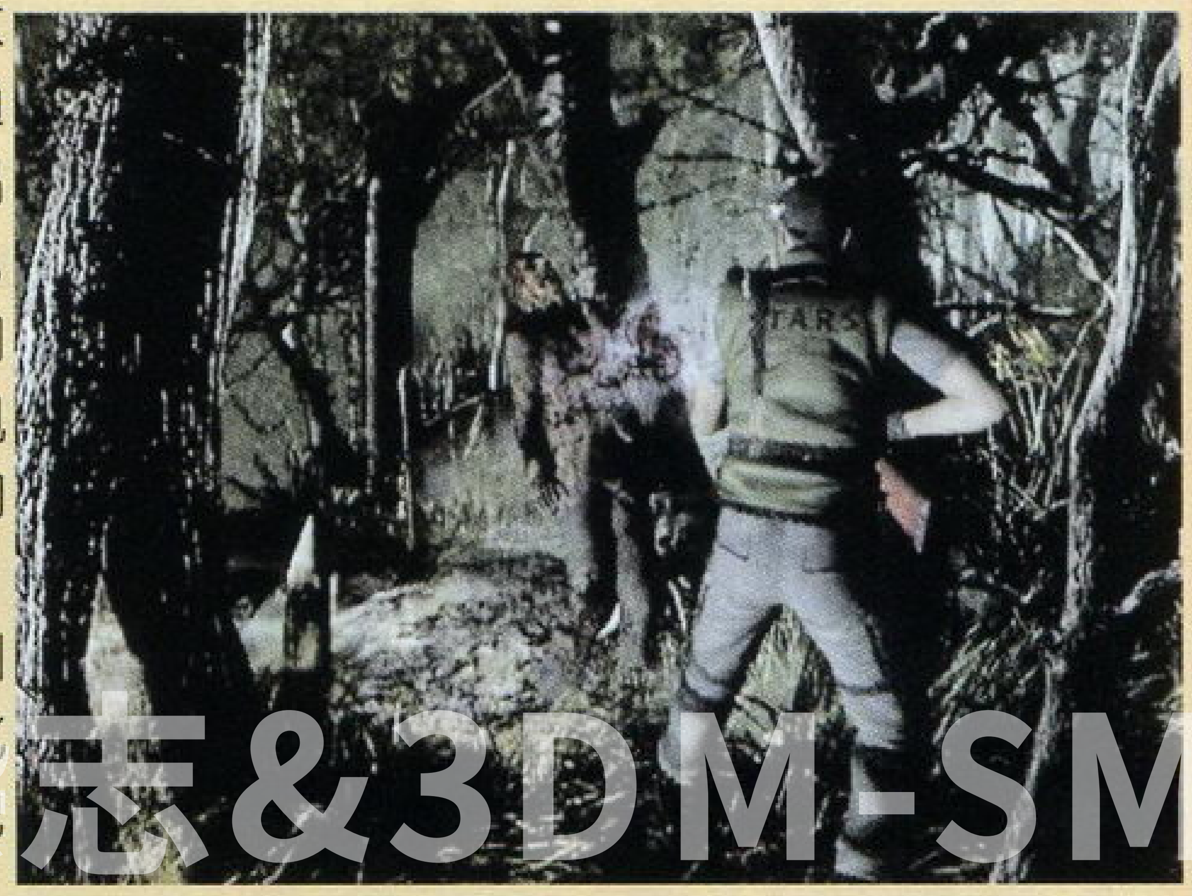
在这里首先要说的是，原《Fallout》的制作人员有的已经离开Black Isle，《奥秘》就是他们最近的作品，三代何时发售还是个未知数。再有，《Fallout》算的上经典，《梦幻骑士》虽是ALTUS的作品，可离经典还有很大的差距。我只是想在这里说说这两个完全的美式和日式RPG对彼此文化的借鉴。

肯定有人要说论文化的借鉴，说什么也轮不到这两个游戏啊。注意，我说的文化的影响，并不在剧情上，而是在游戏的战斗系统上。《Fallout》是典型的依照行动点数来移动并攻击的半回合制RPG，而《梦幻骑士》的战斗系统，则融合了SLG的要素，和《博德》系列有相似之处。

经常看到或听到美式和日式游戏的FANS固守着PC和家用机这两个各自的平台，进行着用不停歇的争吵。说到底这还是文化的问题，对不同文化的喜恶不是短时间能改变的，也不是短时间能造就的。我们所注意到的都只是游戏剧情和世界观对玩家带来的影响，却很少能想到游戏的操作系统本身对自己的影响，因为制作者在系统上所花费的精力一点不比故事少。如果按照文章开头所提到的主客体的哲学原理来分析，这正是主体对客体的超越性和客体对主体的制约性的表现。

结语：感谢所有耐心看完我的废话的朋友。无论是游戏类型的变迁，还是某类游戏的变革，我们可以看到无数相似而又不尽相同的创意。也许太多的创意导致了业界在许多方面缺乏统一的原则，但是作为普通的玩家，我们应该感谢这些让自己的思维在游戏驰骋的人。

也许我们已经看到了游戏进化的路途并不只有“虚拟现实”这一个终点，除了纯粹追求它的超大作，以及追求人和人沟通的网络游戏，更多的作品走上了自己的发展道路。他们不仅带给我们虚拟和沟通的快乐，也带来了现实中没有的纯粹快感和叩击心灵的沉思。



由新技术和新理念引导的游戏业将向更多元化的未来前进，现在，它已经露出了第一抹曙光。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大作主义的没落与新生

——写在没有TGS的春天

文：罗嘉

DC最后的大作《樱大战4》终于将在2002年3月21日现身了，希望不要延期。也不知道有多少FANS正在《樱大战4》的限定版和“樱大战完全保存版”之间犹豫，但是在这樱花飘落的春天，DC却真正并永远地离开了我们，虽然，我们已经有了一年的思想准备。

喜欢樱花的人不一定了解世嘉，但欣赏世嘉在家用机市场屡败屡战的作风的人一定也会对樱花有种特殊的感情吧，不仅由于《樱大战》，更因为世嘉和它的游戏。虽然，屡败屡战的结果往往只能是屡战屡败。

“一年之计在于春。”春天的确很美好，虽然美好的东西来得快走得也快。也许《莎木Ⅱ》连DC的大作都算不上，也许《莎木Ⅱ》与铃木裕心中的理想相差越来越远，更也许，《莎木Ⅱ》只会成为系列的绝响，至少在世嘉自己的主机上是这样，但对于中国的DC正版用户，除了惊叹和感激外还能做什么呢？对于前一阵的“《莎木Ⅱ》事件”，总觉得需要反思的不是在论坛上污言秽语骂小日本的人，也不是大喊支持国产游戏的人，而应该是中国的日本学学者和铃木裕本人。

在我的印象中为了《莎木》而失去理智只有两次。除了这一次由于“香港80年代的一个工人穿着某种衣服在一群赌钱的人旁边围观”而引起的小误会，进而使一群根本没听说世嘉为何物的国人发起了抵制世嘉游戏的行动，就只有《莎木》一代在美国发售时美国玩家将铃木裕当神来膜拜。一个以介绍中国文化为背景的游戏，一个真正将中日两国文化进行融合的革命性游戏，不仅在日本没卖出去多少，在中国还要背负着莫须有的罪名，这真不知道是世嘉的快乐，还是铃木裕的悲哀。

铃木裕只了解中国文化、中国武术甚至中国地理，但他不了解中国人。估计像刃和莎花那样的中国人也就在80年代的中国才有。我一直梦想着若干年后，出现一家有实力的中国公司，和大师一起打造《莎木》第N代，让它在中国成为真正的大作。但事实证明这只是一个玩家一厢情愿的想法，有的DC玩家就不这么想，我真的不知道是为什么。《莎木》在中国甚至还没有被捧为大作就没落了，和整个业界那些逐渐没落的大作竟然走上了同样的悲惨命运。

《FF》和《DQ》不是大作，是超大作，是巨作，资格就是老，卖得就是多。主机的命运不是由大作决定的，而是由超大作决定的。所以DC死了。

春天没有TGS是好事，至少我们不会再为DC上那仅有的几款出战游戏而哀叹。鄙人更是在两年前，DC在北美刚火了一阵的时候就说过“DC——世嘉之绝唱，无韵之土星。”这种连自己都害怕的话。不幸的是，我真的成了预言家。

有人说DC和土星一样，没了X氏和X氏才不行的。它们的游戏不仅给自己和硬件商带来利益，更主要的是硬件销量的普及。记得DC刚发售那会儿，很喜欢一款叫《向北去》的游戏，特别是NOCCHI的人设，纤细而美丽。如今，游戏要出续作了，据说连广井氏也要参与制作，DC却进了坟墓。这种只能给软件商自己带来一点收益的游戏，无论与现在的大作主义还是以前的大作主义都背道而驰的。

晏殊的词是出了名的伤感，估计他没有看到过樱花，否则就会留下更多脍炙人口的诗词。再繁华绚烂的事物也只是过眼云烟，用“无可奈何花落去，似曾相识燕归来”来形容世嘉和它的主机是再合适不过了。对于世嘉和它的游戏，我们现在最关心的应该是它能否在别人的主机上铸造大作。让世嘉通过别的主机推广自己的风格，然后再复出搞自己的主机，反正现在的硬件水平都差不多了；这也许是某些朋友天真的想法，亦或是香山哲现在的设想，就不得而知了。

之所以谈了这么多世嘉，是因为它的主机所奉行的战略和上世纪末游戏市场的“大作主义”论背道而驰。游戏不仅是娱乐手段，也是文化的代表，人创造了游戏，游戏也能改变人，这应该属于文化的教育功能吧。总觉得“light user”论现在有些过时，玩家群体又发生了新的变化。请问：只关注并喜欢几个系列的玩家是不是light user？虽然以前他们是。

说得庸俗和商业一点，就是某个知名作品系列销量的逐渐、下降已经被全部游戏销量逐渐上升所掩盖。这也是业界虽然逐渐不安但依旧繁荣的一个原因。游戏界本身是娱乐业的分支产业，是非常容易受外界因素影响的一个行业。我们不能说由于总体产值和市场的扩大就把它当成一个十分稳定的产业。

透过那些光芒四射的经典，我们看到的将是所有名牌作品销量的下滑与更新的大作逐渐产生。像CAPCOM就能敏锐地察觉到《生化》系列销量的下滑，进而有了向NGC进军的决心，同时在PS2上打造了《鬼泣》和《鬼武者》这两个全新的品牌。最终它们的销量会持平，并且在业界维持一种稳定的平衡。

品牌效应实在是一种可怕的商业规律，在每个产业产生和发展的最初阶段，树立形象的大牌在相关产业中将永远矗立在商业金字塔的最顶端。但是，现在的创新和技术的要素，特别是艺术的魅力，已经在业界获得了同品牌相等的地位。这不正是玩家们所希望的游戏界吗？

游戏设计师可以是导演，程序师可以是编程狂，美工人员可以是画家，测试人员也可以为了工作牺牲一切，但他们所效力的游戏公司首先是一个要赢利的企业。艺术家可以永远不向商业妥协，但没有商业运作艺术的价值又用什么标准来体现？

看看每年年初的日本业界人员的发言，以技术和艺术出身的知名游戏设计人员和那些高高在上的社长、董事们，所做的发言完全是两种性质。他们对于令玩家激动的大作所作出的分析也是从销量和公司运作的商业行为，和游戏设计本身的问题两个不同方面谈起的。

这又不得不提到游戏的开发和上市的时间问题。这里面的问题是不能完全用马克思政治经济学中的相对剩余价值和超额剩余价值理论来解释的，因为这里有艺术创作的存在。无论是宫本茂还是铃木裕、中裕司，都在公开的发言中提到过开发部与市场部的矛盾。一方面是开发部对于游戏的精益求精，一再改动，另一方面是市场部要求那些能左右市场的大作准时在圣诞节等档期上市。其实就游戏开发来说，特别是初期的创作期，艺术的灵感是至关重要的，如果真的总是工作到深夜疲劳作业的话，真的会使游戏有品质的保证吗？

有关大作的一切，都是商业和艺术矛盾的集中体现。当商业和艺术纠缠在一起的时候，是不是彼此都变质了呢？

我们不妨再设想一下如果今年的TGS春没有取消的话，会是一番什么样的情景。首先，2002年将是PS2高歌猛近的一年，尤其是在《FF11》引领下的网络风。对于PS2的宽频网络事业和数量多得吓人的网络化名作，SCE一定想以此将X-BOX扼杀在登临日本岛的初期。在春季PS2的大作狂潮下，连NGC都将放慢增长的脚步，再加上年内的大作逐渐投放市场，年底后PS2必将全球直逼5000万！

可是现在TGS没有了，都可以预见是E3大战的惨烈。无论厂商再怎样为游戏造势，玩家的购买力毕竟是有限的，在大厂商狂轰烂炸的市场里，小公司那种只会给自己带来赢利的软件除了死忠的FANS，恐怕很难有生存的空间。这时候他们可以考虑在PS、DC、WSC甚至PC上推出游戏，所以那些老旧的机种恐怕还不会很快地走进棺材。

现在的“大作主义”应该是后大作主义时代。无论是哪部大作的续作（超大作除外）在销量上都很难超过缔造辉煌的初代，因为它们的风格是那样的相象。看KONAMI和CAPCOM的游戏，所有的大作全部是非主流的主流，这就是独特的市场定位。

回到现实，这个忧郁的春天。有许多PS2玩家都在为买哪些游戏举棋不定，因为在保留了游戏本质内容的同时，大作的续作在画面的表现又都上了一个新的台阶。像《GRANDIA EXTREME》因为在系统方面的过分追求，导致了在剧情方面的削弱。玩家在选择时千万要小心，因为购买的一般都是正版，千万不要被外界因素所左右。相信自己，游戏的感觉。

大作永远都有震慑人心的力量，无论是哪部作品，都有它闪光的地方。笔者刚刚购入价格被炒上天的《异度传说》的限定版（就是连手办的那个），不仅由于前作非比寻常的震撼和豪华的制作阵容，由于它是NAMCO出品。还因为刚上手，还不好对游戏说三道四，但我却期待着再一次的感动。也许每一个人心中都有自己钟爱的游戏，就像每一个制作人都有自己所坚持的游戏理念一样；也只有坚持这些我们心中的追求，才能使整个业界不被大作主义的阴云笼罩，健康地发展下去。

没有了TGS的春天，依旧是，游戏的春天。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

日本游戏海报鉴赏

慕容非：广告最主要的一点就是“创意”。看这张广告，初一眼根本就看不出是GBA大作《魔法假日》的宣传广告，但细细一分析就觉得这其中的意境无止境……《魔法假日》的游戏目的是什么？是找回失散的同伴。“最强的武器就是同伴”，这句广告语充分体现了游戏的宗旨。画面上一个看似坚强的少女站在广阔无际的海边，一个人显现出孤立无援，眼中流露出孤单寂寞的神情。像这样富有创意的广告现在已经很难再看到了……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

TEKKEN TAG TOURNAMENT VS TEKKEN 4

——3D格斗的进化完全形

文：上海　赵华（全国《铁拳》比赛亚军）

1. 序言

《铁拳》，英文名为《TEKKEN》的3D格斗系列已经走过了十年的历程，也伴随着他的开发商NAMCO公司的游戏软件开发从稚嫩走向成熟。在NAMCO的众多经典TVGAME中，“《铁拳》系列”无疑是最具有代表性的。在街机行业中，如同世嘉的“《VR》系列”一样，是街机产业的重要支柱。与世嘉所不同的是NAMCO在依靠“《铁拳》系列”在街机取得空前成功的同时，在家用机上也取得了骄人的成绩，单以《铁拳3》的PS版，已经成为全世界最具销量的格斗游戏软件。单以《铁拳3》来看，就当时的技术而言已做到相当高的水平，但NAMCO公司还是听取了广大玩家的意见：有这么多的角色可选，要是可以在一场战斗中同时选用几个人物就好了！于是又推出了《铁拳3》的加强版的《铁拳TT》，与《VR 3TB》所不同的是，《铁拳TT》可以在同一场战斗中替换两名人物，从而空前地创造出了3D格斗中可选的人数最多的一作（加上木头人和最终BOSS共34人）。与其说《铁拳TT》是《铁拳3》的加强版，不如说是一部《铁拳3》的续作。因为TT的改变实在是太大了，无论从人物的设定到招式的改进和加强、攻击判定的合理化、实战攻防的人性化都达到了“《铁拳》系列”的一个高峰，除了传统的左右拳左右脚的极为真实性的键位设定，换人键的使用在实战中也同样起到了至关重要的作用，从而使战斗更加复杂化，趣味性也提高到了一个前所未有的高度。难怪有铁拳职业选手体系的韩国民众们惊呼“《铁拳TT》是史上最好的格斗游戏！”

在《铁拳TT》街机版推出的第二年，随着PS2主机推出的不久便发售了《铁拳TT》的街机移植版，这被誉为120%移植度的PS2主机第二部格斗游戏大作（第一部是随主机发售的《街霸EX3》），又将铁拳的影响力在全世界范围激起了由于在这之前DC版《VR3》的移植失败，人们都将目光放在了这次《铁拳TT》的PS2版上，希望在家用机上能玩到真正意义上的街机格斗大作移植版，甚至能玩得比街机上更愉快。NAMCO果然没有令支持他的玩家失望，在PS2版的《铁拳TT》中，写实的背景、精细的人物贴图、真实的人物表情、高水准的CG、新增的服装和原创游戏模式无不使人振奋、欣喜，也彻底摆脱了街机版画面粗糙的垢病。在手感方面非但没有缩水，在使用了一同发卖的《铁拳TT》专用街机摇杆后更可达到同原装街机一样的良好操作感。

由于《铁拳TT》的街机原装底板售价较贵，并且无法盗版，所以在中国国内的机房拥有量很少。PS2版的推出，推动了《铁拳TT》在中国的普及度，诞生了一大批酷爱铁拳的忠实玩家。《铁拳TT》的正版软件一直是PS2上销售量最大的格斗游戏软件，不光是在日本，在中国也同样如此。在同年年底美版PS2发售，随即发售的第一款软件就是美版的《铁拳TT》，以至于在看英超联赛的转播时，经常会看到场边《铁拳TT》的广告横幅，风间仁、保罗这两位经典人物的头像使人亲切异常。由此可见《铁拳TT》这款游戏在欧美的受欢迎程度更大大的甚于亚洲。一时间，全世界为之狂热！！

2. 《铁拳4》最初的争议

2001年8月，NAMCO的街机版《铁拳4》在多次延期后的千呼万唤中重拳出击。

《铁拳4》的片头CG一如既往的暴力震撼，复活的三岛一八在解决了铁拳众后终于该和平八对决了（不过以一八的实力打铁拳众没必要用到手枪吧）。游戏的画面也比《铁拳TT》有质的飞跃，达到了和PS2版《TT》差不多效果。但由于背景是采用真3D制作，所以效果看上去要更真实一些，人物的动作和表情也更加细腻了。可是，在实战中《铁拳4》相对于《铁拳TT》的改变，可以说是巨大的，一度引起了铁拳老玩家的指责和不满。

首先，由前作《TT》的大受好评的组队作战又改回了3代的一对一方式，只玩过3代而没有玩过TT的玩家可能觉得没有什么不妥，但习惯了《TT》的玩家对此却非常的不适应，甚至反感。原来一些在《TT》中成熟的战术打法都无情地被取消了，对于这一点包括笔者都很不理解的，可能是因为《铁拳TT》只是一个外传，并没有故事构架，《铁拳4》作为正传续作回归一对一也是故事情节的原因吧。

其次，是摔投技的改变，由原先的左投右投和指令投的基本形式变为将左投转化为配合四个方向杆推开对手，是用左拳来拆投的，将原先的左投动作指令改变为右拳+左脚，但和普通右投一样都是用右拳来拆投的，这样转变的结果就是当你被对手使用投技时大多

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

数的情况下只要按右拳便可以轻松拆解，而指令投的速度很慢，使得投技这种很重要的进攻方式因此被大副削弱。在这一点上，个人理解为是在鼓励玩家多使用左拳+ 左脚的“推”，因为这种投技本身是没有攻击力的，对手在平时很少会想到用左拳来拆解这种没有攻击力的投技，而推其实是一种很强的攻击方式。《铁拳4》和前几作的一个很大的区别就是增加了四周墙壁的设定，从而引发出许多新的战术思想。当对手靠近墙壁的时候利用方向结合推的投技将对手推在墙上，这样对手就会产生一帧的硬直时间，利用这个机会就可以向对手发起猛烈的攻击。如三岛一八可以使用闪光烈拳（左拳 左拳 右拳），再加上站立右脚追击，威力非常强大，保罗可以使用铁山靠（下+ 左拳+ 右拳）接飞天双脚（前斜上45+ 左脚 右脚），LAW使用左拳右拳左脚，再接上前前左脚等等，每个角色都有一套很强的壁际追打方式，所以“推”就相当可能在战局中一发逆转的重要攻击手段，并且给对手在心理上造成重大的打击，这是《铁拳4》里必不可少的战术之一。

另一个《铁拳4》的重要改变就是三岛家族的风神拳性能的重大变化。在铁拳前几作中，三岛家族的风神拳一旦命中对手即造成浮空状态，其后可连接各种连续技施以追击，给对手造成巨大伤害，而风神拳的判定又很大，出招快，硬直短，所以在“《铁拳》系列”中一直是最令人惧怕的“人间凶器”。而在《铁拳4》里，通常情况的风神拳命中是无法令对手浮空，三岛一八和三岛平八的风神拳被修改为只有在反击对手攻击命中时才能浮空，风间仁的风神拳甚至在反击命中时也无法令对手浮空，那么是不是说三岛家族在《铁拳4》被大幅削弱了呢？事实上并不是这样的。这种招式判定上的改变实际上是鼓励你尽量多地使用最速风神拳。所谓最速风神拳即是在原来的风神拳指令（前 下 前斜下45 右拳）中，前斜下和右拳同时输入，出拳会产生闪电的效果。最速风神拳在《铁拳3》和《铁拳TT》中的三岛平八和风间仁就已经存在了，《铁拳TT》的三岛一八是没有的，但3和《TT》中的最速风神拳击中对手的效果和普通风神拳区别不大，只是在空中连续技中起到作用，而在《铁拳4》中，一八和平八的最速风神拳在通常命中后可令对手吹飞，在这种状态下就可以使用强力对地技追击。一般情况下可是用破碎蹴（右脚 左脚），靠墙时一八可使用踵切（前斜下45右脚 右脚），这样攻击力就大大提高了。当你能练熟使出最速风神拳，在对手出现破绽和中距离相持状态时，积极地使用吧，这绝对依旧是三岛家族的强大武器，铁拳的核心技术。

3. 格斗史上最酷的主角

提到三岛一八，在这里我想特别介绍一下这位永远的“《铁拳》系列”的主角和“《VR》系列”的第一号主角结诚晶相比，三岛一八这个人物塑造得更具人性化，有一种独特的性格。在《铁拳4》中那张饱经痛苦的面容中，写满了沧桑，清楚地刻画了一个外表凶狠残酷，性格硬朗的格斗家，而他坚强的外表下，内心却无比的空虚和寂寞，对三岛平八他的亲生父亲这位格斗强者的复仇火焰从未熄灭过，而在他的招数中，处处透着凶猛的力量，迅速的进攻和极端的强大。一八的攻击主要围绕风神拳展开，由于和TT不同，风神拳由原来的特殊中段，改为《铁拳4》的上段技，可以被对手下蹲避过，所以需要经常使用中段技压制对手，将对手固定在站的状态，而不敢蹲下，中距离最好的招式莫过于踵切了，出招快伤血也多。但是要注意，被对手防住后会有硬直时间，所以最好在踵切一发确定命中后再出第二发。新技魔神闪焦凶鸣拳（前左拳+ 右拳 前右拳）可以用在远距离突袭，被防住后是没有硬直的。当近身或对于起身时，右踵落（前右脚）是非常好的技巧，命中蹲下的对手后还可以接踵切。最好是接最速风神拳，再加上后面的追击，同样也是一发逆转的重要技巧。一八的闪光烈拳（左拳 左拳 右拳）性能有所改变，在TT中只要第一发左拳命中对手，后两发也是无法防御的，但在《铁拳4》中只有在反击命中对手时才可三发全中，所以不能胡乱使用。同样双幻拳（站力途中左拳 右拳）也变为反击命中对手才可以浮空，所以不能作为主力中段攻击使用，只能用来牵制。需要特别介绍的是一八的魔神拳（站立途中 右拳）这招无论是否反击命中均可使对手产生窒息状态。后面可用风神拳将其浮空。可惜，在《铁拳TT》中被魔神拳命中的瞬间按前即可从窒息状态中恢复过来，这样大大降低了魔神拳的威胁性。这次《铁拳4》却设定为无法恢复！这样形成了魔神拳－〉风神拳－〉雷神拳中段脚（前 下 下前斜45 左拳 左脚）这种极端凶恶的超级连续技，但是有一定的难度。比较简单的是：魔神拳-> 忌怨拳（下前斜45右拳）－〉左脚右拳－〉六腑凶鸣拳（下前斜45 左拳 前右拳）。反正只要让对手中一下魔神拳，随便怎么连都是一大段血。但要注意魔神拳被对手防住同样有很长的硬直时间，所以一定要确定能击中才出手。有些下段技防住后是不能用魔神拳还击的，这是就要尽量多使用踵落（站立途中右脚 右脚）来还击。新技骸斩拳（横移动中左拳+ 右拳）可避过对手上中段攻击，击中后可确定追加破碎蹴。还有不可

诺梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

不提的是新技闪烈脚（后右脚），在中距离对对手的上段攻击反击命中后可接雷神中脚。一八的战术打法就是以中段攻击为主，中距离风神拳逼开对手，在对手对你的最速风神拳产生恐惧而不敢进攻时，就可以冲上去肆意使用强力中段技和投技，疯狂攻击。使用一八就是要无限的压制和气势。在对手出现丝毫破绽时使用风神拳毫不留情的打击，当然，是在熟练风神拳运用的前提下，除了苦练别无捷径。这样才能充分发挥出一八的强大。

4. 主线的改变

“《铁拳》系列”的几位元老级人物在《铁拳4》里相比《铁拳TT》也有不同程度的改变。保罗，这位前几作里最受欧美铁拳迷所欢迎的经典人物，一改以往系列中力量击打为主的形象，《铁拳4》为他溶入了大量的技术成分。《铁拳TT》的保罗给人感觉并不强，攻击方式直来直去，一有机会就施以崩拳，而浮空连续技难度低威力也不大。而在《铁拳4》里就不同了，保罗新增加的几个技巧很令人瞩目。新技铁山靠（下左拳 右拳）出招速度快，攻击判定强，根据地形还可以击打倒地的对手。这招的主要作用是拦截对手的上段小拳的牵制或作为靠近墙壁的追击，但不能作为主要进攻手段，被防住后其实是有硬直时间的。保罗的主线攻击应该集中在两个新招上：万圣龙咆拳和龙王霹雳掌。在《铁拳4》里输入前前右拳左拳是招新的中段技疾风崩激，这招的攻击力虽大，但被防住同样硬直很大，但在输入右拳后延迟一下输入左拳，便会形成更加强的招式万圣龙咆拳。这招不但攻击力更高，而且被防住也无任何破绽，还对横移动中的对手有追踪的效果，绝对是该熟练掌握的常用中段技巧。初学者在使用上有一定的难度，而另一新招龙王霹雳掌的难度相对又更高了。输入方法为下右脚后延迟到最大限度输入右拳，在瞬间输入左拳。这个新技的威力非常大。由于第一发是下段攻击而第三发是中段技，所以一定要熟练掌握后在实战中尽量多的使用，是打破对手顽固站防的重要武器。龙王霹雳掌和万圣龙咆拳均可在浮空对手后作为连续技使用，改变了保罗空中连续技在《TT》中的不足。不过龙王霹雳掌要想随心所欲毫无失误的发出却是很难，要求按键准确和良好的节奏感，一个字——苦练（好像是两个字？）。而在韩国，修习《铁拳4》保罗的职业选手已经可以做到这一点了，在实战中使用这两招疯狂地进攻已成为家常便饭，只要对手一旦被击打至浮空就马上能迅速地连接上，这样，保罗在《铁拳4》中的强度大大增加了。保罗这样改变主线打法的铁拳人物还有像李超狼的“狼步”，洛的“龙构”等，有机会再详细介绍。

5. 庞大的恐怖感

《铁拳》的每一作都有新人物出现。今作也不列外。新人物克里斯蒂基本以前作的艾迪为原型，诡异的踢腿中下段攻击，更新增及强化了部分招式。而两位全新设定的新角色，真正意义上的丰富了“《铁拳》系列”的格斗种群。新人物马杜克属于典型的力量形壮汉，在此之前的“《铁拳》系列”里还没有出现过真正意义上的巨型人类。从体形上就可看出他是以强劲的摔投技和控制范围广阔的拳脚技为主的打法，而在实际运用中发现此人的速度也并不慢，站立左拳右拳出招很快，牵制效果好，下左拳+右拳这招可以完全避开对手上段投技并令对手浮空，这样就可以防止速度型的对手频繁使用上段小技来逼迫。指令投前前左拳+右拳是高度浮空技，其后可以连接各种连续技。后右脚这招出招快，专打对手突进攻击，打中了一大块血。而马杜克的真正可怕之处就在于他的一招坐投技：左脚+右脚后输入左拳+右拳。他会以非常快的速度扑向对手，一旦扑中，无论是从正面或是背面均可坐骑在对手身上连按左拳、右拳或左脚+左脚、右拳+右脚对对手施以击打四下后在以头槌连撞，基本上就是半血。在一开始即将扑中的一瞬按左拳+右拳可以挣脱，但如果是在收招或是即将出招时被扑中就逃不掉了，只能凭反应来拆解其后的攻击。即对手出右手攻击的一瞬间按左拳或左拳+左脚，对手左手攻击时按右拳或右拳+左脚。但要注意使用左拳或右拳拆解成功后还是处于躺在地上的状态其后又免不了受到马杜克的牵制，如果急于起身的话很容易被再次扑倒后攻击。而使用左拳+左脚或右拳+右脚来拆解就可以顺势为站立状态，可是马杜克也是用左拳+左脚或右拳+右脚来攻击的话这样一拆却还会被抓住脚后拉一下关节技，伤血惊人。所以在上海的街机房就存在着一部分《铁拳4》玩家使用马杜克时，基本上不主动进攻，在原地等待对手攻过来后频繁使用右脚阻挡，以偷袭这招坐骑技为主。对手被打中后一旦没有挣脱，就会在心理上造成很大的影响，甚至失去斗志，即便能挣脱，由于马杜克一直使用此招，所以最后往往放弃了抵档，任凭鱼肉了。个人是非常反对这种打法的，因为这种打法相对于《铁拳TT》的小鸡式打法（消极打法），是被真正的高手所不齿的。虽然此招判定强、攻击力惊人的大，但也并非无敌的，在马杜克扑上来的时候，要反应迅速，快速的使用上段的连续拳技，或干脆就是一个风神拳，多数情况就能打掉，而这招坐骑

话梅杂志&3DM.SM
www.plumbook.cn

技一旦由于距离太远而扑空所产生的硬直是所有铁拳招式中最大的，想怎么还击都行，但要记住：挑最狠的打！而在不小心被扑中时要尽量及早的按左拳+右脚逃脱，即使没能逃掉，也要冷静的判断马杜克的攻击来解投，千万不可灰心而放弃抵抗，对抗马杜克信心是非常重要的，决不能被对手的气势所压倒，你要比他更凶！其实在现实世界的格斗中，面对一名像马杜克这样身型的摔跤手被摔在地上后利用体重的优势压制，即使是训练有素的武术家，内心所承受的压力也是相当大的，被打至骨折甚至死亡的可能性很高，所以胜负的关键，除了技术外心理也是很重要的。由此可见，NAMCO的技术人员对格斗游戏的人性化设计可谓表现地入木三分。

6. 创造性的全攻击

NAMCO不愧为日本高科技的游戏业界中的最具实力的开发商之一，他永远给你意外的惊奇和无限想象的新意。这次在《铁拳4》中破天荒的塑造了一个全新的格斗形象——职业拳击手斯蒂夫。他的最大特点是基本没有腿上的技巧，完全凭借着真实拳击中的各种拳法展开攻防，经常收看拳击比赛的朋友会发现在斯蒂夫身上会发现各种标准的拳击动作。在键位的设定中，除了左拳不变外，两个脚键配合方向可以走出各种拳击步伐。如果一位受过正规拳击训练得玩家来使用斯蒂夫的各种步伐，那一定会得心应手。这种纯粹真实的拳击手的设定，是在《铁拳4》之前任何格斗游戏中最具创意的，唯一略有相似的是《街霸3代》中的拳击绅士。而斯蒂夫的招式更能体现拳击这项体育运动的实战真髓，上段拳又快又密集，近距离牵制性能高，在配合中段的变化和反技，在接近对手时有一种令对手窒息的压迫感。虽然斯蒂夫的下段攻击如同真实世界中的拳击一样都不是很强，但前斜下45左拳+右拳这招判定极高的中段二发攻击和前斜下45右脚 右拳的类似风神拳的强力浮空技足以令对手不敢蹲下来，斯蒂夫还有许多致命的重拳殴击可在反击中令对手晕厥，其后的浮空技也有一定威力，总之使用斯蒂夫，就像现实中的拳击高手，不断的近身，不断地刺拳结合勾拳以极华丽的步伐移动来将对手定在站防状态，再结合投技打破对手的防御。在斯蒂夫的运用上，天津的刘城（中国《铁拳TT》全国比赛冠军）可谓是掌握得非常熟练，在来上海同本人的《铁拳4》友谊切磋时，他使用斯蒂夫，我使用三岛一八，刘城使用的斯蒂夫发挥的可谓淋漓尽致，充分表现出了拳击的威力。只有准确地使用最速风神拳和严密的防守，才能与之周旋，最后战绩胜负的概率是我输三局才能赢一局。虽然这和个人技术以及我最速风神拳未能完美掌握有关，但也反应了斯蒂夫这名《铁拳4》的新原创角色的实力。

7. 铁拳的最强

如果说《铁拳4》中的原有人物的变化比起《铁拳TT》还不是很明显的话，那么风间仁这位《铁拳3》主角在《铁拳4》里却有脱胎换骨的改变。令人不敢相信这就是"《铁拳》系列"的风间仁。输入风神拳指令出现新技右回突，虽然也有最速判定，但无法浮空，这样在《铁拳TT》中风间仁最经典的连续技风神拳-> 罗刹门（后前右拳 左拳 右拳）也就不存在了，完全毁灭了TT风间仁的大部分强力空中连续技。NAMCO这样设定的目的无非是因为一个原因：《铁拳TT》的风间仁实在是太强大了！但是，使用风间仁最强的却不是铁拳的发源地日本，而是日本在体育竞技中永远的对手韩国。韩国的铁拳职业联赛从《铁拳3》开始便很早的展开了，发展到《铁拳TT》时代是一个最成熟的阶段。当时的《铁拳TT》在韩国就像一个体育运动项目，每个月展开比赛，并从而出现了一批职业选手，以进行《铁拳》的训练而领取奖金。他们每日的工作就只有一样：《铁拳》。能将自己喜爱的游戏作为职业，是大多数游戏家的梦想。职业化的联赛制度将韩国的《铁拳》总体水平推到一个前所未有的高度，虽然在日本也有铁拳联赛，但水平远远无法与韩国相提并论。在2000年初韩国派出三位铁拳职业选手前往日本挑战，在一个下午的与日本最顶尖的铁拳高手们过招中，战绩为37胜3负！日本的铁拳界遭受了前所未有的惨痛打击。另外三位韩国选手还并不是韩国职业选手中最强的！其中的主力选用的就是风间仁和一八。

风间仁可以说是《铁拳TT》的最强人物，风神拳、追突（站立途中右拳）、奈落（前 下 前斜下

话梅杂志&3D
www.plumbook.cn

45 右脚）都是判定很高的技巧，后续的连续技攻击力强横，再加上风神步的运用（前 下 前斜下45 前，前 下 前斜下45 前连续快速输入）。韩国人可以说是将风间仁发挥到了极限，这不光是对日本，在全世界范围都是所向无敌的。而日本作为铁拳的制作国，却始终无法将风间仁练习到韩国职业选手的程度，使得NAMCO只能在《铁拳4》上大副改变风间仁的招式性能，让以前TT的风间仁打法完全废除，以抵制韩国铁拳的强大。可惜以最新的情况来看，韩国人依旧将《铁拳4》的风间仁练得很强。所以说游戏王国日本，其实不太适合铁拳这个游戏。虽然他们在其他的格斗游戏上都创造出了很高深的打法，但在铁拳这样一款极具理性和人性化的3D格斗前却并无任何优势。这或许就是在日本的街机人气排行榜中《铁拳4》始终处于《VR4》之后的根本原因吧。但是中国是有13亿人口的大国，虽然铁拳在中国相比之下才刚刚起步，但是依然有很大一批支持者和热爱他的玩友，相信只要通过努力，总有一天能够超越日本甚至韩国。我期待着中国铁拳职业化的到来，希望这不是一个永远的梦。

8. 真正3D概念的战斗

有不少铁拳老牌拥护者觉得《铁拳4》不如《TT》，有很大程度是因为“《铁拳》系列”最出名的系统空中连续技在《铁拳TT》中简直迈上了巅峰，而在《铁拳4》中却大幅度的削弱，具体表现为难度增加，攻击力变小，很多原来可以成立的连续技被删除了。最近有铁友抱怨道：“没有《TT》爽快了！”其实我认为作为走在时代最前端的3D格斗游戏，过分追求爽快感，必然影响格斗的真实性，而过分追求真实性又会使爽快感不足，只有处于两者的临界点上，才是真正成熟成功的格斗游戏。《铁拳4》正是处于这两者之间，鼓动玩家将格斗的重点放在地面的攻防战中，而增加一些地面的连续技，配合原有的一些经典浮空技。努力提高了真实性和游戏性。特别值得提出的是原有的无边界限制的伪3D的场景改变为《铁拳4》的真3D场景，相比《VR战士3》的真3D场景《铁拳4》的真3D场景更显得复杂而真实，不但有墙壁设定，还有高低的地势差异，甚至还有地面到天花板的高度差异。这些对于对战中的双方都有着至关重要的影响。 实现了真正意义上的格斗游戏3D化。在对战中，不但要集中精神于双方的攻防转换，还要了解这场战斗的场景地形，在处于背对墙壁的不利位置时，要设法改变，否则一旦被对手的攻击命中是很容易弹在墙壁上再次伤血甚至被继续追打而痛失好势。而不同的场景根据墙壁的硬度不同反弹所伤的血也有所不同。有一些技巧配合墙壁会有所加强，如尼娜的摔投技上前斜45左拳+ 右拳，在普通情况下摔出可受身减少伤害，而摔在墙壁上则无法受身，并可上前追打，类似的技巧还有KING的前 后 下后斜45 下 下前斜45 前左拳等等，一些强力攻击技击中至墙壁有时也可造成晕厥而无法受身。这是一定要抓住机会施以最大程度的打击。而像风神拳这样浮空后用连续技将对手打在墙上时对手可以受身逃脱，所以最好在浮空后追加简单大力的如站立右脚这样的一发攻击，对手在墙边受身后在冲上去施以二择。在对手位于墙壁侧面时要尽量使用一些可以将对手往墙壁方向吹飞的攻击以增加伤害值，这就需要有一定的预判能力和在紧张战斗中的灵活的注意力，从而提高了战斗的难度和复杂度，有一些场景的高低地形差很大，如丛林和顶楼天台，处于低位时将处于高位的对手浮空，后面可以接一些平时不成立的超强空中连续技，而在高处被击倒在地时最好尽量快起身，以防止被对手的一些强力中段技打中，这些就需要在实战中慢慢揣摩了。有一些场景是有屋顶的，并且高度各不相同，像停车场和实验室等，从地面也能开发出一些平时无法接的空中连技。如熊的左脚+ 右脚后两拳同时按，将对手浮至身后可追加一下逆向右脚，当然有利也右弊，如花郎的前 下 下前斜45 右脚平时浮空很高，而在有天花板的场景时对手会很快掉落，这就要事先心里有数，以免措手不及，浪费了宝贵的追打的机会。由此可见，《铁拳4》高水准3D场景的出现，使对战更加趋于复杂化，对玩家的操作要求也比《铁拳TT》更有理性化，使得《铁拳4》进化为近乎完美的真正意义上的3D-FTG。

结尾

非常期待3月PS2版《铁拳4》的登场，以NAMCO的实力，那一定是100%的完全移植，相信到那时会使更多的朋友领略到《铁拳4》的魅力，更是全世界所有的铁拳迷的节日。生活在这个时代，我为有铁拳相伴随而庆幸。欢迎喜欢格斗游戏的朋友们来找我切磋。（编注：此文写于2002年初）

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

编译：SOUL

来自"铁拳之父"——木元昌洋的话

木元昌洋是全系列《铁拳》的总指导（即DIRECTOR），目前《铁拳4》已经发售，木元再次成为媒体关注的焦点。以下是美国媒体对木元的一次访问，其中说到了各方面极为吸引人的话题。

◆《铁拳4》的制作
◆他的3D格斗游戏哲学
◆你所不知道的《铁拳4》
◆"《铁拳》系列"的未来

木元先生是一个非常忙，但还能保持亲切的人，他回答问题时的那种坦率与开放也让人印象深刻。

——制作本作《铁拳》时，在格斗引擎方面的最大改变是什么？

木元昌洋（以下简称木元）：我们为《铁拳4》完完全全重新制作了整个引擎，目的是为了能够让格斗时所需要的计算工作运行得更快。新的引擎能够让游戏在有高低差的地形里具有更加准确的攻击判定，能够让肌肉动作的表现更为细致，例如在手臂动作的时候所牵连到的胸部的动作，你也可以看到角色的头发非常自然地漂动。虽然你无法在屏幕上看出来，但攻击判定方面是比以前的系列作准确了很多。

——3D场景与游戏紧密结合，那么到底结合得多紧密呢？显然，场景不像《死或生》那样大。那么它们有多大，它们又是怎么进行互动的？

木元：为了让玩家们能够更享受我们的游戏，我们设定了多种多样不同的地形，比如有非常狭小的空间，就像一个房间那样的，也有非常宽阔的环境，比如机场。根据你所选角色的不同，不同的场景对你的影响就不同，有的场景对你非常有利，也有的场景对你很不利。我们希望角色能够身处于多种不同的格斗场景下。例如，在一个非常狭窄的场景下，你就能够利用墙壁，经常做出一些不同的连击效果。另一方面，你就不得不改变你的格斗战术来与对手保持一个对自己有利的距离，你可能会觉得有些场景比一些《死或生3》的场景小得多，但实际上，我们也有比《死或生3》更大的场景。我们相信所有的场景都是很适合于格斗战的。

——TECMO的Team Ninja小组的板垣伴信曾经评论过《铁拳4》，你对他的评论作何感想？另外你对《死或生3》怎么看？

木元：我们并不对他所评论真正感到担心，我们相信作为制作者都会有自己的看法，这也是为什么不同的产品就会有不同的特点的原因。换一句话说，如果所有的产品都是一样的，那么这对玩家是不好的，因为他们显然就变得没有什么选择权了。所以我们很欢迎他能发表有关的意见，我们自己也玩过了《死或生3》，我们觉得这确实是一款好游戏，而且制作素质也相当高。而我们也会尽我们所能制作出和它一样好的产品。

——《铁拳》的世界观发展得很快，每一作都有一些新的角色登场，那么保罗·菲尼克斯（编注：因为是美国媒体，所以他们喜欢保罗）以后会死去或变老吗？

木元：如果不是迫不得已，我们的故事主线是不会让他死去。其实我们开发队私底下都很喜欢他的。

——为什么你们会让新的角色形象克里斯蒂取代原来的艾迪？艾迪会作为一个角色形象而成为隐藏角色吧？（即只是形象不同，但动作相同）

木元：其实在我们开发《铁拳3》时，我们就曾认为卡泼卫勒舞（一种源于非洲把民间舞蹈和自卫动作结合在一起的巴西舞蹈）的动作比较适合于一个女性角色，尽管当时我们从好几种我们设计好的角色中最终选择了艾迪作为《铁拳3》的新角色形象。这一次我们将艾迪替换为克里斯蒂，成功地塑造了一个有魅力的女性角色。

——当时是谁出主意将吉光放到《灵魂能力》上去？

木元：那是《灵魂能力》制造组的请求，我们也很高兴能借吉光给他们，这样吉光也有机会在没有任何限制的情况下好好地用他的剑。虽然我们希望他们把他做得更好看一些，但最终没有任何人反对这个建议。

——史蒂夫·福克斯（Steve Fox）的原名Dean Earwicker最早是由谁提出来的？我们猜测是因为它念起来不够顺口，所以才换成现在的名字，不过我们还是很想知道Dean Earwicker这个名字的来历。（编注：NAMCO在最初公布《铁拳4》时，用的是Dean Earwicker这个名字，但很短的时间后，将名字换成了Steve Fox）

木元：我们在讨论史蒂夫的名字的时候，我们想过要让他有一个非常典型的英国人的姓，我们仔细地看了我们所能够看到的各种媒体之后，我们找出了几个英国的姓，就是让人一眼就看得出是英国人的那种姓。因为我们把他设定成一个出生于一家很古老的英国家族的角色，所以最后我们们决定把他命名为Dean Earwicker，Dean就是我们想要的那种简单的名。但是因为我们在取名方面花了大量的时间，所以我们不得不在做出最后决定之前就向外公布，这也是为什么最后他的名字会得以改变的原因。

——PS2还有多少机能可以发挥？是还正处于机能的开发期，还是已经有很多机能你们没有用到。

木元：PS2与以往的游戏机有很大的不同。根据你所开发的游戏内容的不同以及开发编程方法的不同，PS2就会发挥出不同的机能。就拿视觉效果方面来说，PS2有一项使用更少的多边形数，但又能表现出更好的画面效果的技术。实际上，《铁拳4》的人物模型的多边形数量比PS2版《铁拳TT》所用的多边形数量还少。但是《铁拳4》看起来就是更华丽，不是吗？

在PS时期，我们可以明显感觉到PS机能的局限性，但对于PS2来说，机能的极限将会根据你要表现的东西的不同而不同，也会随你表现方法的不同而不同。而我们则可以说基本上是将PS2机能应用到了极限。不过如果我们能换一种表现方法的话，我们可以做出一个更好的游戏出来。

——"《铁拳》系列"的未来将会怎样，以后人们可以通过网络进行对战吗？

木元：关于连线的特点，虽然现在还没有完全实现，但未来还是有可能的。不过如果连线对战需要牺牲一些速度的话，那么我们是不会去做的。我们会仔细地进行研究，日后我们还是希望能将网络对战加进来。另外，还有一点相当重要，就是如果《铁拳4》销售状况不如预想中的好的话，那么我们的公司是不会让我们制作续集的，但是只要是玩家们强烈期待新的《铁拳》，我们还是可以继续开发更多更多的有吸引力的续作的。

——感谢你利用宝贵的时间来回答我们的问题。

木元：不客气。

诗梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

编：SOUL 译：九枝柳

《VR战士》全角色故事

结城晶

AKIRA YUKI

格斗类型：八极拳

趣味：修行

国籍：日本

身高：180cm

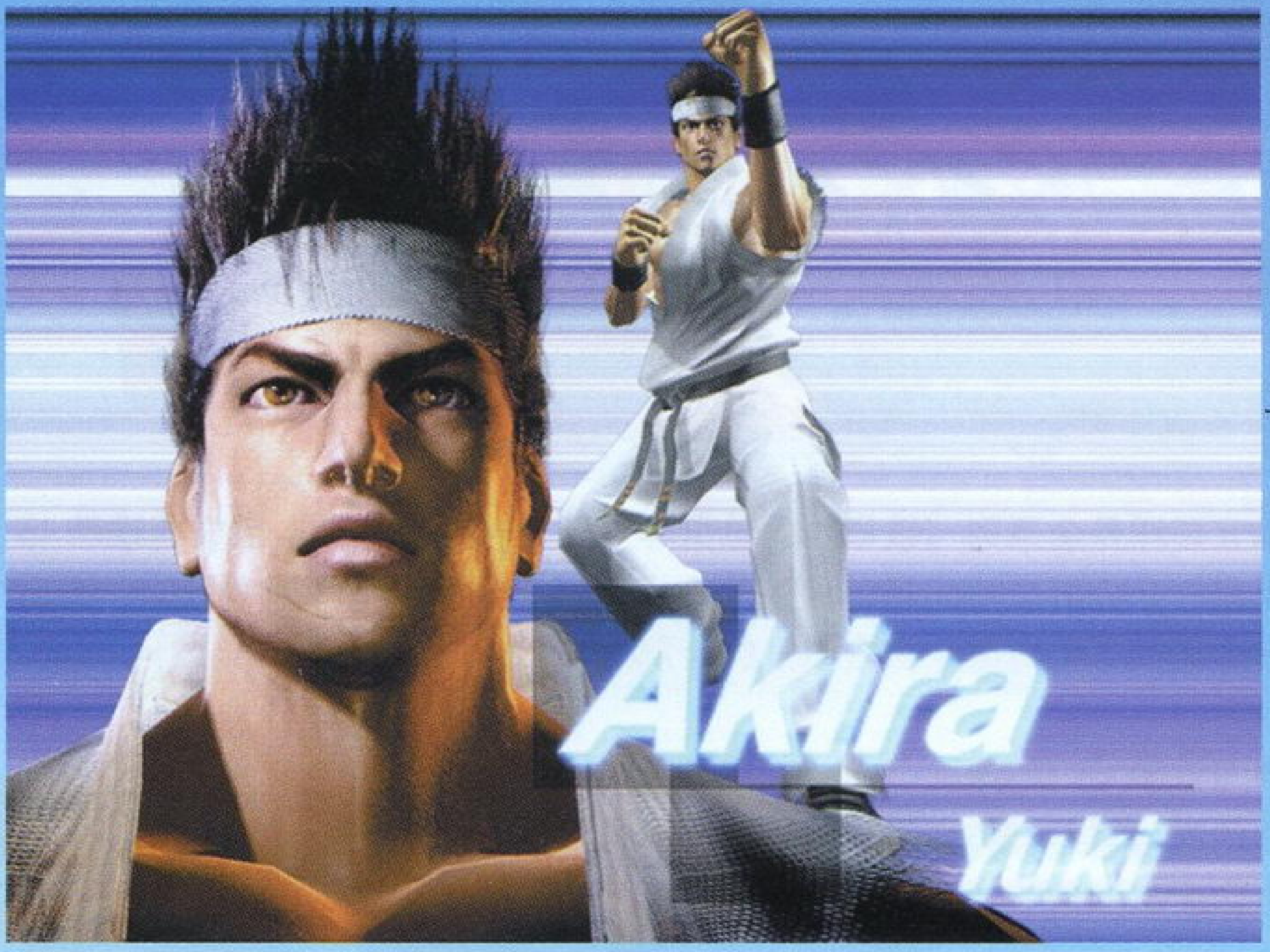
血型：O

体重：79kg

职业：武道家

三围：115/90/94

连续称霸格斗大会未果的结城晶，回到日本向祖父报告大会的结果后，便一头扎进了深山中。虽后悔技不如人，但为了雪耻，结城晶开始进行毫无目的与章法的修炼。“什么才是真正的强者？”——在经过反复的扪心自问后，他终于发现自己一直都完全埋头于如何发现新技巧与新招式的死角之中。就这样，在重新认识自己的八极拳转为开始磨练精神及意志的他，收到了第四届世界格斗大会的邀请信。“我果真是变强了吗？我想和那些厉害的家伙们一争高低。”——抱着这样的想法，结城晶决定参加格斗大会。



梅小路葵

AOI UMENOKOUJI

格斗类型：合气柔术

趣味：插花

国籍：日本

身高：162cm

血型：A

体重：47kg

职业：大学生

三围：83/53/86

在经历了上届大会初赛阶段即被淘汰之耻的梅小路葵，明白了自己仅仅不过是只井底之蛙。回国后，为了进一步强化自己的武技，她开始充实自己的不仅仅是合气道与古代武术，还包括其他各派武术的知识。于是，为了测试自认为已完成的武功，她踏上了第四届世界格斗大会的旅程。

杰克·布莱恩特

JACKY BRYANT

格斗类型：截拳道

趣味：训练

国籍：美国

身高：182cm

血型：A

体重：75kg

职业：INDA 赛车手

三围：110/87/92

上届大会结束后，由于 Sarah 的记忆得以回复，Jacky 终于从危险混乱的生活中解放出来。从那以后，他虽然收到第四届世界格斗大会的邀请信，另外工地里也出现刺客，这些虽然暗示着Sarah仍被谜之组织追踪，但由于 Bryant 家族引以自豪的私立警备队正保护着 Sarah，Jacky 还是得到了少许空闲。于是，Jacky 放弃了格斗，为了作为赛车手复出，他参加驾驶执照考试，寻找赞助商，开始组建自己的队伍。虽然复出的准备一切顺利，可是就在复出第一赛的三个月前，成为自己赞助商的企业相继受到同等的恐怖袭击。而且Jacky自己也收到一封恐吓信：“去参加格斗大会。倘若不从，恐怖将继续。”从来没把该组织的威胁当一回事的Jacky，这次是真正地愤怒了。他随即展开了格斗方面的训练。数个月后，他把自己带到前所未有的最高竞技状态。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

杰夫里 麦维尔德

JEFFRY MCWILD

格斗类型：パンクラチオン（古希腊拳击与摔角兼具的格斗技）
趣味：reggae（瑞格舞，西印度群岛的一种舞蹈及舞曲）
国籍：澳大利亚
身高：183cm
血型：A
体重：111kg
职业：渔夫
三围：121/93/97

借助上届大会得到的赏金，Jeffry终于建成了自己的船。虽然饱含着“打倒Saturn Shark”决心的他再次出海，可是那里没有发现Saturn Shark的踪迹，不仅如此，他还发觉此海域自身的情况也与以往不同。为了收集情报，他向港口的捕鱼师询问过后，得知在他未出海的那段时间，发生了由Saturn Shark导致的生态系统崩溃事故，现在几乎所有的鱼类再也不出现于此海域，就连Saturn Shark也到其他海域找食物的惊人事实。根据这个情报，他开始驱船搜索附近的海域，但是燃料却只是毫无意义地消耗着……“妈的！这样下去没个完！”——他想在自己的船上装备高性能的鱼群探知器。可是，刚刚建好自己新船的他，无论如何也筹不到买机器的钱。就在他苦恼地过着日子的时候，收到了第四届世界格斗大会的邀请信。就这样，他再次为了筹措资金而参加世界格斗大会。

雷飞

LEI-FEI

格斗类型：少林拳
爱好：念经
国籍：中国
身高：175cm
血型：B
体重：63kg
职业：僧侣
三围：98/85/83

武术时常蕴藏着改变时代的能力。正因如此，古时的皇帝们常常厌恶持有传说之力的武术，而将其封禁。诸如此类的“武术封禁”常常通过军队来执行，不过有时也会有和军队实力不相上下的硬骨头类的武术家参与。他们被称之为身负封禁武功重任的武术高手团。从未出现于正史的这个集团，即使到了没有皇帝的现在仍存在……在这个团里，有一位出身于嵩山少林寺的青年，他叫雷飞，有着超人才华的他，年纪轻轻就进入此团，而且他的武功之强，使同团的成员也相形见绌。就是他，接受了统领全团的师父的关于封禁虎燕拳的任务。“老衲听说使虎燕拳复活的Lau将参加本次格斗大会。你找到他，封禁他的武功。”“了解。”轻轻应答的雷飞，马上回到自己的房间，开始准备出发。什么是强者？对于明白就连师父也没东西可教给他的雷飞来说，这次旅行对他来说真是意外的惊喜。“哼。虎燕拳是什么我不知道……不过如果是能体现出真正强者风范的拳法的话，我一定会学到手！”雷飞将自己的野心深藏心底，迈步走向大会会场。

里昂·雷法尔

LION RAFALE

格斗类型：螳螂拳
趣味：收集小刀
国籍：法国
身高：171cm
血型：AB
体重：63kg
职业：大学生
三围：90/84/88

自信满满地第三次挑战世界格斗大会的Lion，由于没得到理想的成绩，回国后完全丧失了信心。就在连对自己的信心都快要完全消失的时候，Lion受到了父亲狠狠的训斥和激励。以此为契机，Lion再度开始螳螂拳的训练，一天一天地找回以往的力量和感觉。几个月后，完全恢复自信的Lion收到了第四届世界格斗大会的邀请信。“这次不能再输了！我是最强的！”飒爽英姿地跨上自己心爱的摩托，Lion向着大会进发。

陈洛

LAU CHAN

格斗类型：虎燕拳
趣味：汉诗
国籍：中国
身高：172cm
血型：B
体重：77kg
职业：料理人
三围：99/90/93

上次大会决赛时败在影丸手下的Lau，在大会结束时知道了自己一直是身怀绝症参赛。这样，他开始寻找经他自己的手复活而进化的虎燕拳的继承人选。但是，焦急的日子在一天天地过去，适当的人选却没有出现。就在这时，他收到了第四届世界格斗大会的邀请信。“嗯。如果是参加这比赛的人的话，也许有能够继承我虎燕拳的人。”就这样，Lau怀着与别人不同的目的，再次参加格斗大会。

影丸

KAGE-MARU

格斗类型：叶隐流柔术
趣味：麻将
国籍：日本
身高：178cm
血型：B
体重：66kg
职业：忍者
三围：101/89/90

怀着与新型DUAL格斗的决心，影丸夺得了上次格斗大会的冠军。他更打倒了在他面前出现的新型DUAL，得到了作为他参赛目的的新型格斗机器部件。这以后，影丸回到家乡对月影使用到手的部件。但是，月影不但没有恢复原状，反而更加向DUAL的方向变化，终于，月影成为完完全全的DUAL。此后，设置于部件里的程序驱使她向影丸攻击，将他打成重伤后逃走。就像事先计算好一样，她随即被面前出现的J6特殊部队回收带走。数月后，伤愈的影丸为了追踪月影的踪迹潜入了J6的组织。不久，与DUAL开发制造有关的人，将组织召开第四届世界格斗大会。更有机密情报传到他耳里——为了进行最终的调整，大会上将会出现完成形态的DUAL（月影）。不过，他同时亦得知根本没有拯救已成为完成形态的月影的方法。“……再不能让她受更多的罪了。”影丸为了使月影能恢复原状，决心侵入第四届世界格斗大会。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

陈佩

PAI CHAN

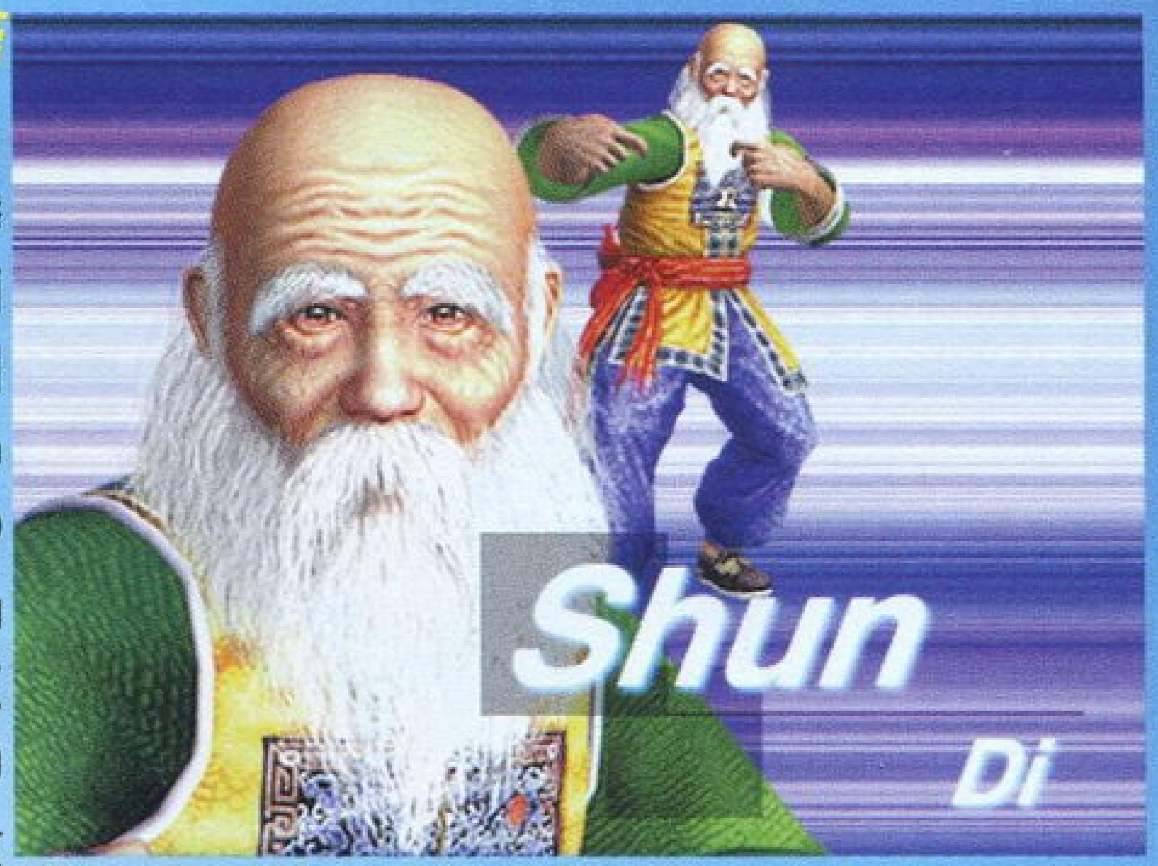
格斗类型： 燕青拳
爱好： 跳舞
国籍： 中国（香港）
身高： 166cm
血型： O
体重： 49kg
职业： 演员
三围： 85/54/88

Pai 在第三次大会序盘与宿敌——自己的父亲Lau 相遇，两人斗得难解难分，最终 Lau 以微弱优势获得胜利。虽然失败了，但是发现自己的能力和Lau逐渐接近而略感安慰的Pai，怀着心安理得的好心情回了国。后来，在不耽误工作的情况下刻苦修炼秘宗拳的她，收到了一个特别的消息——“Lau 得了不治之症，正在寻找自己武功的继承人，凭着这样的身体状况，他决定参加第四届格斗大会。”收到这个情报后，为了阻止 Lau 的 Pai，再度决定参加格斗大会。

舜帝

SHUN-DI

格斗类型： 醉拳
爱好： 喝酒
国籍： 中国
身高： 164cm
血型： O
体重： 63kg
职业： 中医
三围： 88/86/89



虽然参加了上届大会，舜帝却没能找到他的徒弟。当他回国以后，收到了一封书信。这正是他正在寻找的弟子写来的。大致是他曾试图逃出，可是还是失败被捕之前的求救内容。舜帝决定还是暂时一边修行一边等待徒弟的音信，可是在收到那封信以后的几个月内没有任何回音。舜帝假设徒弟已再次被捕，为了潜入组织内部，他开始为了争夺第四届世界格斗大会的冠军宝座继续磨练自己的醉拳。

沃尔夫·霍克菲尔德

WOLF HAWKFIELD

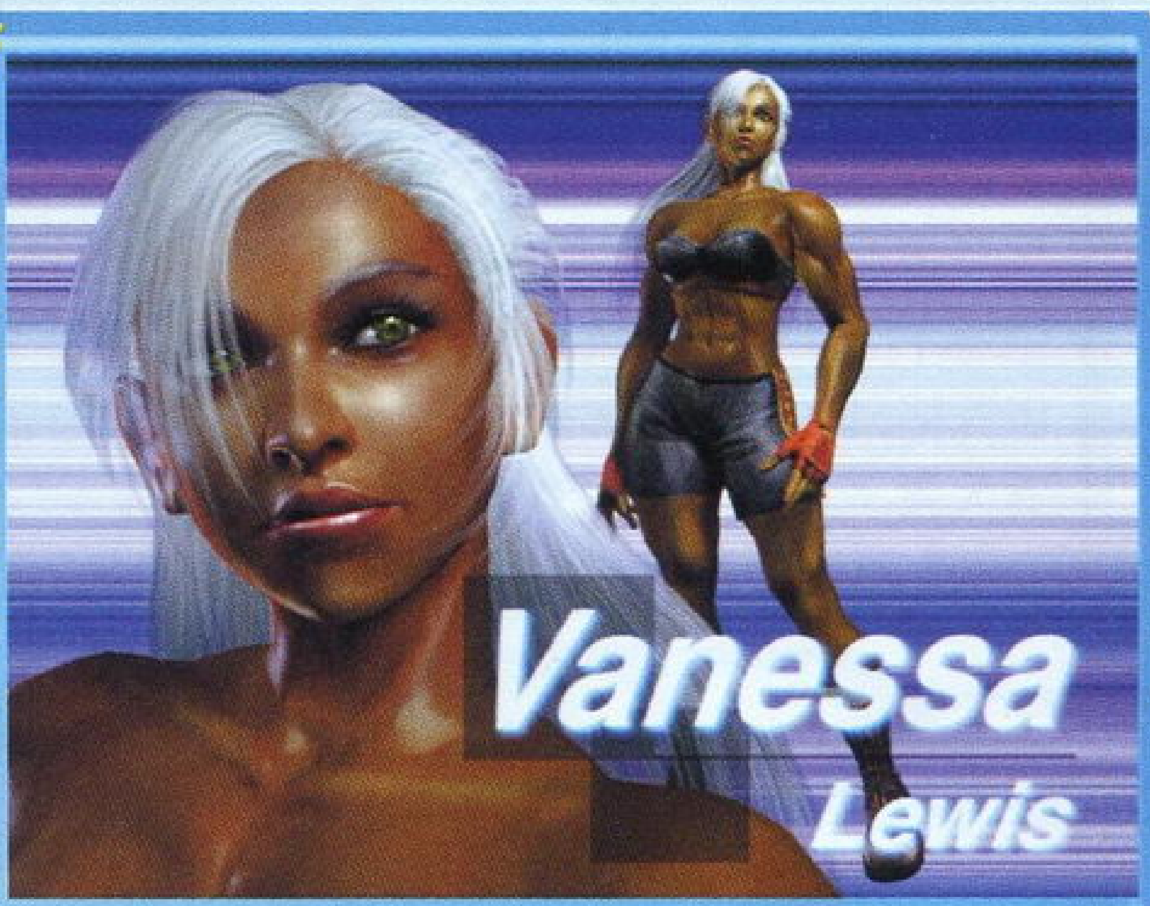
格斗类型： 摔角
爱好： 卡拉 OK
国籍： 加拿大
身高： 181cm
血型： O
体重： 101kg
职业： 摔角手
三围： 123/93/98

“呼唤毁灭的噩梦”——成为Wolf参加第三次世界格斗大会导火索的噩梦的正体，在大会结束时仍是一个谜，而且也随着落下的帷幕烟消云散。从那以后，Wolf 回到了自己的国家。就在他转战于地下竞技场等地，锻炼自己功夫的时候，噩梦突然再度出现。当他再次前往租界，向妖术师确认此事后，得到的答案是：“一度消失的噩梦，由于运作那世界格斗大会的人们的力量，正在复苏。你必须去参赛，去弄清噩梦的真相。”就这样，Wolf 再次为了抓住“噩梦的真意”，决心去参加格斗大会。

凡妮莎·刘易斯

VANESSA LEWIS

格斗类型： 巴西柔术
爱好： 唱歌
国籍： 未明
身高： 175cm
血型： AB
体重： 55kg
职业： 特殊警察部队
三围： 93/57/93



在保护各类重要人物的特殊警察部队里，有一位发着冰冷目光的银发女性。她叫 Vanessa。在她小的时候，J6 的研究机关把她的身体能力提升到异常高的地步。10 岁的时候，她被当时强袭 J6 军事研究机关的特殊部队队长 Lewis 救出，后来成为了他的养女。以前阴暗自闭的她，被 Lewis 的热情感化，逐渐敞开了心扉。但是，就在她快成人的时候，由于父亲在任务中丧生，这使她再次向外界关闭了自己的心灵。数年后，当她得知杀害父亲的是专门以各类重要人物为目标的恐怖组织后，加入了保护要人的特殊警察部队。她在圆满完成各类任务的同时，搜寻着杀害父亲的犯人。又过了数年，她得知那个恐怖组织接到 J6 的委托，正在追踪一名叫“Sarah Bryant”的女性。她迅速将此事报告给 Bryant 家族，要求成为护卫，去参加格斗大会。就这样，她把 Bryant 家族作为自己的客户，向着世界格斗大会进军。

莎拉·布莱恩特

SARAH BRYANT

格斗类型： 截拳道
趣味： sky diving
（尽量延缓张伞的跳伞运动）
国籍： 美国
身高： 173cm
血型： AB
体重： 55kg
职业： 大学生
三围： 90/57/90

恢复了记忆，回到 Bryant 家的 Sarah，虽然表面看上去很开朗活泼，跟失踪前没什么两样，可是她的内心却是一直萎靡不振。原因在于残存在她脑子里的记忆。通常情况下，在被解除脑部控制后的人，一般都不会记得自己在被控制期间所做的事。普遍认为这是因为这类记忆属于被控制时的人格，而不是正常时的人格。可是，Sarah 的情况不同，由于她不是被完全控制着，所以这些记忆也作为正常时的记忆而保留下来了。在这些灰暗的记忆中，持续毫无意义的格斗的罪恶感，还有那个要打倒Jacky的强烈意愿的记忆，至今仍困扰着她。“那是我的真意吗？”为了甩掉着沉重的精神包袱，她开始加紧训练，磨练武功。不知道Sarah想法的 Jacky，对于救回妹妹的事颇感得意，虽然有时他们也进行模拟格斗训练，但是从没有真正地一决胜负过。可是，这反而成为 Sarah 的思想包袱。“要是超不过他，也许我这一生都不可能找回自我。”——当她正开始这样想时，Jacky 突然又开始了格斗训练。他从世界各国召集来各路高手，开始废寝忘食地进行格斗技巧训练。几个月后，Jacky 告诉 Sarah 他将参加这届的格斗大会。“如果是在大会上，Jacky 一定不会手软。如果能将处于顶级状态的他打败，我就可能找回自我。”——就这样，Sarah 为了超越 Jacky，为了重新认清自我，决心再度出现在格斗大会上。但是，对于谜之组织的追踪，她毫不知情……

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

D·S：番茄大作战

整体构图非常清晰，以红白为主色调，显得非常夺目，能够令人留下深刻的第一印象。这样大胆的用色在游戏广告当中是不多见的，又因为此游戏的知名度并不高，要想在游戏大作广告云集的杂志当中给人留下鲜明的印象，这样独特的设计自然是非常成功的。

除了整体构图，该游戏广告更令人拍案叫绝的是创意的新颖独特。游戏名称为《番茄大作战》，在主色调与番茄的颜色吻合的基础上，设计者还想到了此游戏对应的主机是GBA手掌机，将番茄的主体设计成GBA主机，这不能不诱发GBA玩家强烈的共鸣！此外还将游戏画面设置在GBA屏幕上，多张不同的图片显示着游戏的构成，让有购买欲望的玩家对此游戏有了更加直观的认识，强化了广告诉求的主体，配合让人产生联想的广告语——番茄的世界发生了什么事情？让任何人看到这幅广告都能够有一种回味无穷的感觉。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：Hansir

日美游戏发展纵横谈

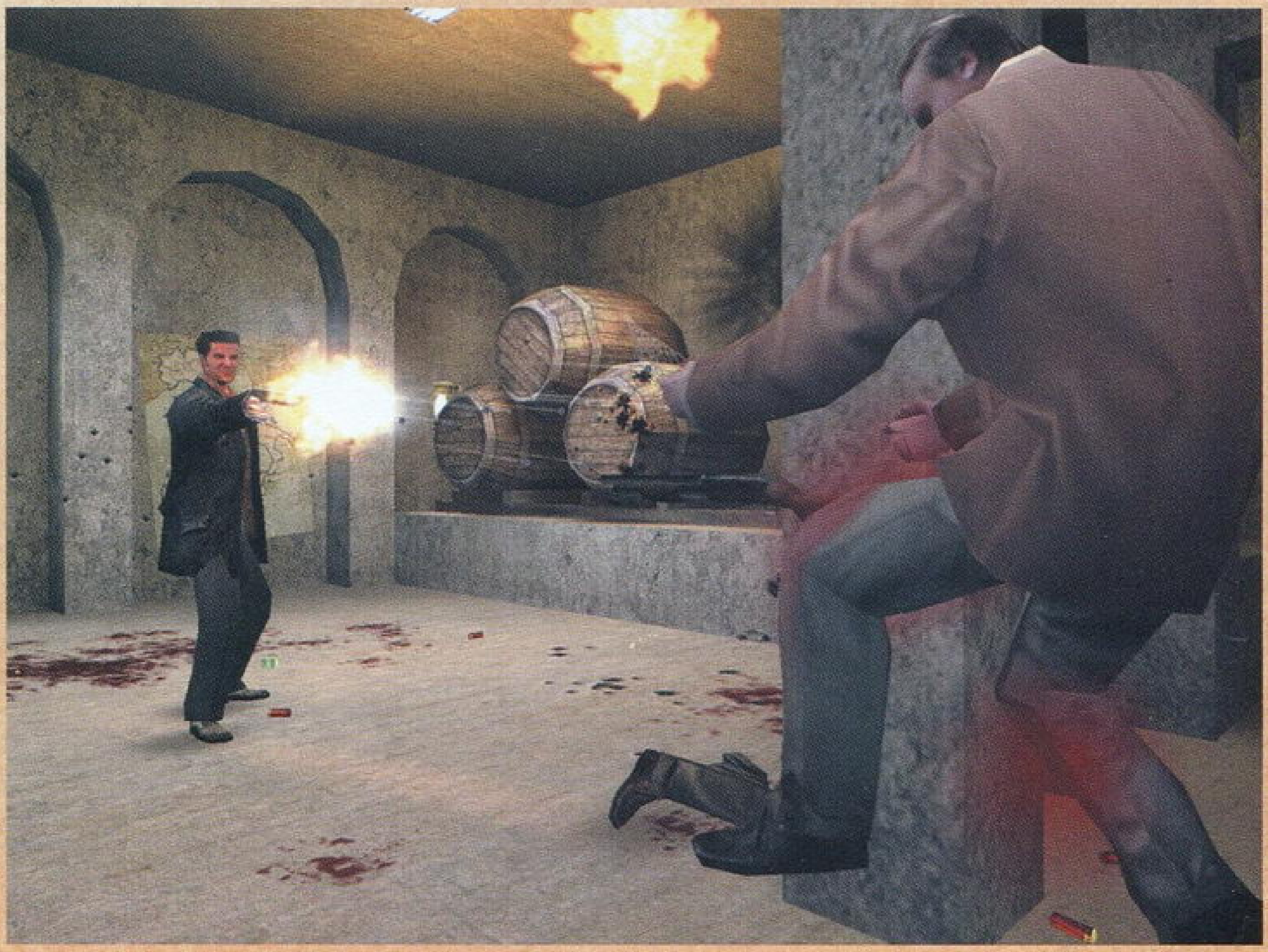
——发展，特点，差异及现状

GAME一词在英文中无非译为："游戏，比赛"，19世纪曾一度成为橄榄球运动的代名词，而后被人们在前面冠之以TV、PC、E、ONLINE等数不清的修饰，逐渐形成了今天被大家所接受的简单概念：游戏即电玩。据北美最权威的网络服务商提供的2001年最新数据表明：GAME一词的搜索点击率已经跃居同类词汇搜索总排行的第5位，这条数据的确惊人…………任何事物在其产生之前必然要有一个相当长的蕴生过程，这一过程当中也必然会有推动此事物发展的积极因素产生。游戏产业自诞生之日起，经过无数次的演变，革命，概念性的突破，直至今日被大众所喜爱，这一切与整个社会的发展乃至人类前导意识的逐渐形成是密不可分的，称它为推动游戏发展的最主要因素是再合适不过了。当然，这里所指的人类是与游戏或游戏产业相关的人群。从电子游戏产生的第一天直至今日，有无数行业（包括电子，通讯，计算机，电影等）都或多或少地与游戏搭上了关系，游戏这个词也脱离了它在字典上的最基本意思，而成为了一个概念化的"广义词"，也可以简单地认为"游戏"是多种学科在一定程度上脱胎而成的新事物。

从某种意义上来讲，人们真正意识到有游戏的存在（这里是指广义的游戏，包括一切有游戏因素的娱乐节目）已经是很晚的事了，大概在70年代中期，美国的一位著名电子工程师同时也是电子游戏的奠基者之一的拉尔夫·贝尔曾大胆的预言："实现游戏产业化，我们还要努力奋斗十年。"如果以1983年任天堂的8位家用娱乐器FC面世作为电子游戏真正走上产业化道路的标志的话，那么这位工程师真可以称为伟大的预言家了（笑）。关于电子游戏元年的说法有许多，在这里不予深入讨论，只要说明一点：本文所讨论的范围包括：电子游戏、电脑游戏、大型电子娱乐以及新概念网络游戏，但更侧重于电子游戏。在很长一个时期的发展过程中，电子游戏逐渐形成了概念上的两大体系：即日式游戏和美式游戏，更多的人也许并没有意识到这一层面上的意义，而是简单地将其形式化，把某某游戏分成某某类型，看到的只是某类型游戏之间差异与融合，至于游戏风格之间的差异却并不在意。说到电子游戏，恐怕任何一位中国的作者或者资深玩家都会滔滔不断的说出一套自己对于游戏业的看法与理论依据。笔者曾听过一位玩家很肯定的说出：中国的电子游戏理论世界第一，起初觉得这句话含有太多的讽刺意味，但是仔细琢磨却并不难找出一套关于它的合理解释。站在中国人的角度看待与其自身并无密切关系的世界游戏格局应该是极为客观的，本文尽量联系一些游戏理论由浅入深地剖析日美两大游戏体系的特点，发展，差异以及现状。

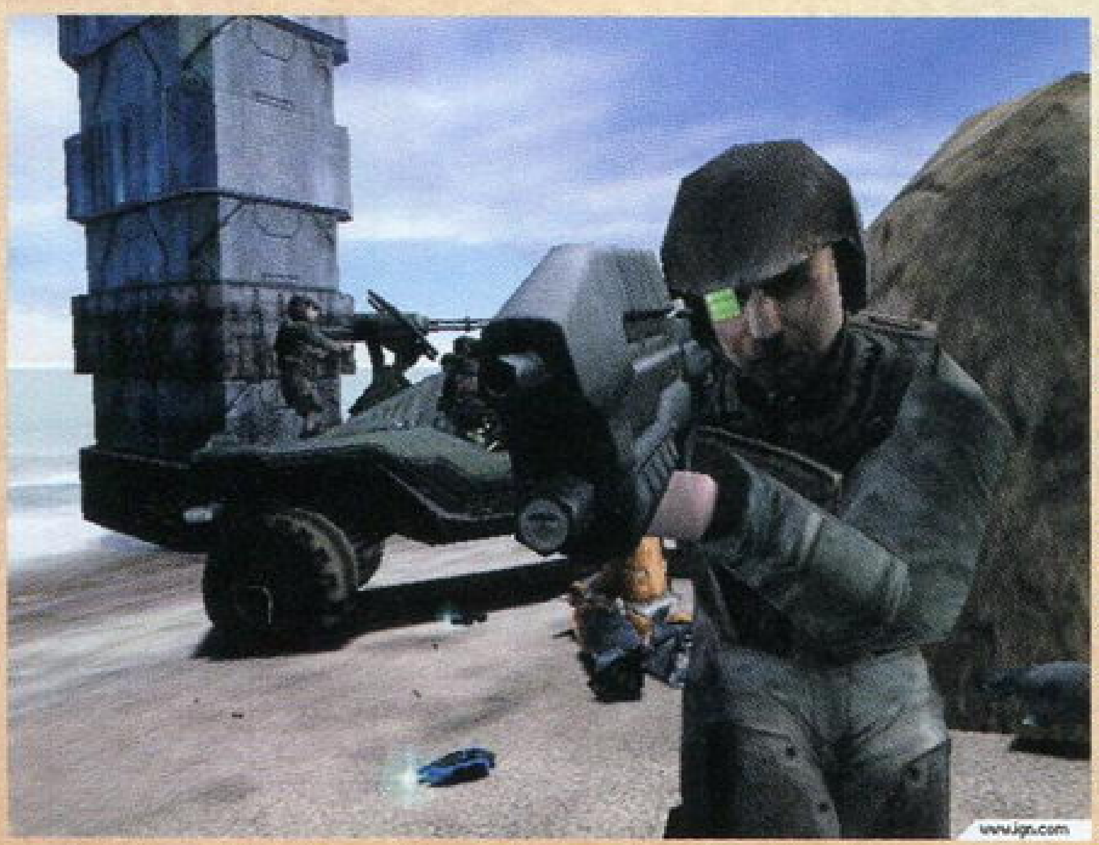
一、游戏生于日本？长在美国？——混沌期的游戏

曾经听过有人提起关于游戏起源的争论，到底最初意义的游戏诞生在何处？到底游戏产生的历史条件和物质基础是什么？游戏到底是历史的必然产物还是某位高人灵机闪现的结果？………其实这对于一般游戏者来说并没有实际的意义，在一部美国人编著的电子游戏年表上，我们可以清楚地查到：



19世纪末曾经有一场工业革命在美国范围内展开，当时被称为前沿科学的是非电力能源的开发与电子技术的初步应用，整个北美乃至整个欧洲都被这股风潮所淹没。但是有谁会想到，就在美国人大搞工业革命的同时，在东方的岛国日本的领土上却已经产生了最初游戏的萌芽，1889年7月，在日本京都地区一家小型的手工作坊开始营业了，当时的老板是山内藤治郎先生，这位在当地有着良好口碑的雕刻家就在这里开始了他那坎坷的，更可以说成是具有历史意义的事业。这个作坊最开始的经营范围只是日本人极为喜爱的花牌，以及一些手工制品，名称则被定为"任天堂呼卖"。1907年公司的业务领域拓宽，开始经营西方人使用的扑克牌和占星牌。1951年公司才正式定名为"任天堂纸牌娱乐公司"。在今天看来，"任天堂"这个招牌已经和纸牌这种最基本的娱乐形式毫无瓜葛，但是不得不承认直到今天为止任天堂公司所使用的商业炒作手段以及一系列经营策略仍然保留了当年经营"花扎"时候的思维理念，无论从哪个角度来看，山内薄都是这个理念的缔造者和将这种风格发扬至今的领路人，老人已经年过七旬而精神百倍，他在回忆录中曾经写道："电子游戏从诞生之日起直至今日，曾经经历数次变革，而任天堂在其中的表现足以印证：没有当时的花扎作坊也就没有当今繁荣的游戏事业。"这绝对不是老头子在兴奋之余的过激言辞……的确，在20世纪的前50年中，计算机技术刚刚起步，第一台真正意义的计算机诞生于1946年，在那以前没有任何一家公司生产出类似于"电子娱乐"概念的电子产品，而任天堂公司却在1916年开发出一种"概念性"的游戏产品，这种产品虽然最终没有面对消费者，但是

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



其大胆的设想在当时却是十分超前的（这种娱乐形式主要是将同样规格的花扎牌放置在一块四方电路板上，在四周围有选取出牌或者退牌的电子按键，通过电子线路来控制整个牌局，控制的主机还可以判断游戏最终的胜负，并且这个游戏方案支持四位游戏者同时游戏），1918年松下电子的前身公司在东京成立，这个项目的蓝图也就被卖到了那里。

美国一直是消费性电子的生产大国，从电子娱乐产生至今一直是这样，不过这种说法在电子游戏尚未形成的阶段并不存在。提起当今世界上的几个电子游戏制作大厂，也许一般游戏者都会想到NAMCO，KONAMI，SQUARE，ENIX，SEGA，CAPCOM日本六大游戏制作商，也许会有人偶尔提起老美的ATARI（雅达利），在中国游戏者的印象当中这个名字可谓是既陌生而又熟悉，资格老一点的玩家也许还记得，在任天堂红白机进入中国市场以前有一部主机也曾经在中国的大陆上掀起一阵风潮，现在应该还有人记得它的名字ATARI2600，还有ATARI在稍晚些时候推出的强化版本。当时人们认识到的游戏主机仅仅局限在：主机的处理器已经采用了四位元的集成处理芯片，声音的表现运用了FM整合技术，游戏方式已经开始运用手柄控制（ATARI2600的手柄的方向键是类似于街机的全方向操作方式，而按键却只有一个）。从另一个角度来说，ATARI时代应该是20世纪的七十年代到八十年代中期，在这个历史阶段当中电子游戏在一般游戏者的大脑中已经形成了概念，而不仅仅混淆于一般的娱乐项目。从1889年到20世纪的七十年代末，将近百年的时间，电子游戏从无到有，从简单的雏形发展成了有声音有图象，还有各种科技手段加入的全新娱乐项目。同时，电子游戏也向着地域化的趋势发展，日本和美国两块土地上分别孕育了两种不同的游戏环境，这其中当然也包括社会，人文等大环境下所产生出的不同游戏基础。上文简单叙述了游戏发展中的史前期，以下将分不同角度来分析日美两大游戏体系的特点与发展。

二、再说ATARI

大部分多媒体书籍和教材上都会提到一个很重要的年份，那就是1972年，因为在那一年美国ATARI公司的一部具有划时代意义的多媒体作品，更多人愿意称它为真正意义上的电子娱乐产品面市了。当时在电子技术行业内造成的轰动决不亚于“尼克松总统访问中国”，多媒体产品的名字叫做《PONG》，这是一个电路板上加载了灰阶显示器的小型娱乐器，体积应该是现在最流行的GBA掌机的四倍，也许会比它略大。它的游戏方法很简单，游戏者只要控制屏幕右侧的可以上下移动的球拍来击打左方电脑所打过来的球即可，其重要意义就在于它是第一个实现了“人机交互”的电子游戏产品。它可以使电脑程序与人之间进行简单的交流，而脱离了以往传统概念上的“程序之间的互运算”。这个游戏推出以后曾一度受到最高的评价，但是在当时街头娱乐领导时尚的年代，电子游戏这一种新生事物并没有很快被人们接受，而是经历了一个曲折的过程……在这里当然要提到后来被美国狂热游戏迷称为“游戏之父”的诺兰·布西内尔。这个具有传奇色彩的人物在1962年还在犹他州州立大学读书的时候就产生了许多关于概念化游戏的设想，但是迫于当时的技术无法将他的设想转化为实际的作品，而只是停留在假想阶段。他也曾经做过普通的技术工人，在工作期间他又掌握了许多关于电子工程学方面的理论以及一些实用性的样本，而后他与好友泰德·丹尼合作1970年成功研制出世界第一台街头娱乐器，也就是我们所说的街机。并同时将这种形式命名为ARCADE-GAME，街机的起始年就被锁定在1970年。从今天的角度来分析布西内尔的一些理论不难发现，在当初电子游戏渐渐形成一种全新的娱乐形式的同时，在社会上（同时也包括欧洲和日本的社会大环境）充斥着青黄不接的简单娱乐形式，其中以“街头拳击”等大众性较强的节目最为火爆，但是它们仅仅停留在机械器材结合简单的电子管技术上，并没有一种观念突破性的产品面市，而且当时经营这些娱乐器材的都是在百货公司、体育用品公司等人群密集地区。生产这些器械的也往往都是些体育用品厂和纯粹的机械制造厂。在《PONG》准备推向市场之前，布西内尔曾经做过周密的市场调查，他认为在当时根本不具备”电子游戏“这样一种新概念的事物出现在市场的条件，电子游戏这种事物如果要确立一套适合的指导理论和一套完整的市场规则还需要一段时间的探索，所以在《PONG》刚推出的时候，ATARI决定只是将这个游戏的ARCADE-PC互换装置出售或者租赁给一些有影响的电器商和百货公司，而后将业务逐渐扩大至当地较为出名的酒吧，舞厅等休闲场所。布西内尔指出的另一观点则是：电子游戏这种对于一般消费群体来说是个既有模糊概念而又不能完全被接受的东西，在一开始肯定会面对来自社会各界施加的压力，但是等到一定的时期以后，这种全新的形式就会成为某种群体所依赖的对象，从而获得更多的支持者，在一次发表会上布西内尔曾经幽默的说：“在将来，每个购物和娱乐场所的必备品就应该是一台ATARI的娱乐器，就好象每个学校都应该有个操场一样。在将近10年的市场探索过程中，他渐渐地证明了自己这套理论的可靠性与严密性：电子游戏摆脱传统概念的电子行业而形成一种新的概念化娱乐形式需要一种强大的市场依托，换句话说就是“需要游戏的人到底是真的存在”，从这个角度分析出的“市场“才是最具说服力的。《PONG》家用游戏版（可以与一般的黑白电视连接）在1974年面市，同年ATARI有推出了几个在美国家喻户晓的电子游戏节目，其中以《TOUCH ME》最为出名，（玩法与”打老鼠“相似）。1975年ATARI布西内尔别出心裁的在华盛顿开设了一家”比撒时尚店“，主要业务就是经营美国人喜爱的比撒和展示一些本公司的新游戏，这个想法要比日本的某些厂商开设所谓的”主题公园“要早了许多年，1977年本社真正意义上的家用主机ATARI2600在美国市场出现，引起了空前的抢购场面，同时这台主机也在1978年登陆日本，引起的轰动场面自然不必形容。在20世纪的70年代中ATARI的游戏和理念在美国乃至世界上都引起了不小的反响，虽然在这期间也有BANDAI和TAITO等一些日本老厂的街机节目进入美国，但是它们终究没有成为整个市场的主导，ATARI的风格或者说是”美式游戏风格“已经慢慢的建立起来。电子游戏已经渐渐形成了一套完整的市场规律，同时也确立了一些应有的规则。电子游戏节目已经成为了美国人的圣诞大餐，也许当年风靡一时的游戏在今天早已经被人们所淡忘，但是在今天我们见到某个游戏的第一反应往往是：”这游戏是老美做的吧？！“。这也许并不能说明什么，但是却能清楚

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

地印证：美国人的确代表了一种风格。更确切的说是一种游戏。

三、日式游戏风格的确立

所谓风格其实是相对而言，任何一种艺术形式都会形成不同的风格，而任意一种风格都要有能够适应这种风格的群体存在，两者既统一而又矛盾，这也符合一般的辨证规律。如果说一种风格能够长盛不衰，那就是说能够接受这种风格的群体始终存在，在这个问题上还是要首先提到NINTENDO，如果做个调查，对象是很少接触游戏的一般消费者，他们也许会对SONY，SEGA的作品摇头，但是绝对会肯定地说出“我知道马里奥“，这个现象其实不足为怪，前些日子笔者曾经参观了某一流大学的计算机课，在学生的课业当中，笔者惊奇地发现老师布置的作业竟然是当初FC版的“超级马里奥”，老师的要求是用一种计算机高级语言编写成一个源文件，人物的造型，动作，一些场景的设置和敌人的设定完全要参照FC版的原作品，最后还要将其转化成一个可执行的桌面程序，笔者见到了VB和VC两个版本的“超级马里奥”，试玩的结果很有意思，无论使用VB或者VC编写程序的学生都对这个游戏了如指掌，大到人物作出的每个动作、道具的摆放位置，小到每个关卡敌人的个数和隐藏的道具都做得和当年的FC版一般无二，

一般游戏者对这个作品的熟悉程度由此可见。剖析它受到一般游戏者欢迎的最根本原因，从表面现象反倒容易解释：游戏的画面朴实亲切，操作简单，容易上手，而且游戏者在玩这个游戏的同时也产生了一种“熟练度”，如某个关卡的某个地段需要加速通过，某个地方需要放慢速度以躲避敌人的攻击，在某个地点可以获得隐藏的金钱或者加命的道具，这其实是间接的给了普通游戏者一种“爽快感”或者是“成就感”，他们会逐渐热衷于这样一个看似程式化但是又能引起他们更强探索欲望的套路。这种欲望的直接表现就是坐在电视前反复不停地通过一个自己再也熟悉不过的关卡。这只是表面现象，从更深一层的意义来讲：游戏所能带给人们的是一种精神上的激进，或者说是在浅意识的角度激发刺激人们的惰性，NINTENDO在马里奥之后的许多作品仍然保持着这个特点。无论是《塞尔达传说》，还是《大金刚》、《星际火狐》，还是《口袋妖怪》，NINTENDO留给玩家的印象始终如一。在20世纪70年代，在美国的ATARI已经占领了世界游戏市场的近一半份额，美国人的主机ATARI2600在日本的热销也同样激发了许多日本企业的前进动力，在那个时代为推动日本游戏产业化作出巨大贡献的两个厂商就是：BANDAI与TAITO，这两名字当然不陌生。BANDAI在20世纪30年代率先研制出了在当时极为先进的磁感式唱片机，同时本企业也从事唱片和一些音像制品的发行业务，1967年开始在计算机行业起步，先后与日本多家大企业合作。1974年曾经制作了一款美式风格的PC游戏《太空探索者》，而后登陆美国，虽然没有获得最后的胜利，但是美国人几乎在玩到这个作品的同时感觉到了BANDAI这个来自日本的公司的实力。TAITO比BANDAI进入游戏制作的时间要晚，1975年推出了该社的街机游戏《宇宙》，但是和BANDAI的命运一样，这个游戏也没有受到预想中的欢迎，因为在当时的游戏市场》中，大部分制作商的作品都参照了ATARI，NUTTING等美国厂商的

《PONG》、《TOUCH ME》等作品，所以在游戏内容上千篇一律，游戏类型的概念在当时还没有完全形成，BAIDAI和TAITO也没有打破这个定律而独树一帜，导致的结果就是制作出内容既雷同而又失去美式风格的”畸形品“。在这种美国人领导潮流的年代里，电子游戏渐渐地成为了一种替代一般街头娱乐的产品，而游戏形式和内容在一个时期以内却没有进一步发展，而是停留在一种特定的模式下停滞不前。在八十年代以前的广义游戏可以用以下几个简单的句子形容：美国人制作的游戏基本代表了世界水平；电子游戏还没有脱离PC的平台；游戏的类型只有我们现在已经定义的ACT、SPT、STG；没有确立很健全的市场规则；小型（更多的是独立的制作小组和一些电子厂商）开发商需要与某些买到同类游戏版权的公司协商后才能进行开发工作；作品所涉及的范围面很窄。日本人的几次尝试都没有最终得到市场的认可，但是事物的发展长期停留在量变或不变的状态，其最终结果一定是“质变”。1983年NINTENDO的8位元主机FC正式在日本发售，FAMILY COMPUTER名字显得霸气十足，大有统一游戏市场之势，FC的伟大意义自不必多说，它骄人的销售成绩足以证明一切。”马里奥“这个世界知名吉祥物也诞生在同年。随后的1985年，日本的国民RPG或者是说第一次被人们真正接受的RPG《勇者斗恶龙》在日本引起轰动，1986年《最终幻想》的热卖，1987年《天外魔境》的大获成功……这些都暗示着日式游戏时代的来临。如果把日本人制作出的游戏与美式游戏简单的比较可以得出以下结论：早期的美式游戏只局限在一些操作比较简单的单一任务型作品，而单以《马里奥》这部作品来说，就打破了许多在以前无法实现的定律：首先，《马里奥》所代表的日式游戏基本以人物为主要角色，强调作品的整体平衡，区别美式游戏只注重游戏的“过程与爽快”而没有丝毫的内涵加入其中。80年代中期，美国人的家中也渐渐地添置了NES（FC的美版名称），本国的厂商开始制作FC平台的游戏，ATARI2600彻底停止生产，而ATARI最后的转型则是……在一连串变革下，电子游戏找到了适合自己的“依赖群体”，游戏的发展在这个阶段达到了一个空前的顶峰，许多在

以前不能实现的东西变为现实，日美两大游戏体系的最终形成与电子游戏彻底脱离PC平台同时标志着电子游戏实现了真正的“产业化”。在日本城市的街头上开始有电子游戏的灯箱广告…………

四、两大体系差异下的冲突与融合

日美两大游戏风格形成鲜明的对立是在16位元时代，这个时期在美国的土地上ATARI已经黯然推出了历史舞台，取而代之的则是当初最具挑战实力的老对手NINTENDO，而此时游戏市场的格局已经基本确立，PC-GAME与TV-GAME两大阵营已经有了很明确的划分定义。NESX，MD大行其道，在美国的游戏市场上首次出现了两个日本企业争霸局面，这对于自尊心极强的老美来说无疑是一种精神上的摧残，但在当时电子游戏已经形成一种人们消遣的必须品，而不单单作为一种娱乐形式。他们一方面要毫无吝啬的花钱去买日本人制作的游戏，另一方面还要时刻关注着远在地球另一面的日本业界动态。虽然后来美国的一些厂商（如INTERPLAY）也开发了不少以NESX和MD为平台的游戏，也曾经尝试着以新技术开发全新的主机，但是由于众多原因使得当初盛极一时的美式游戏落入低谷。在美国人渐渐接受起日本游戏的同时，日本本国的游戏企业也意识到一个问题：自己的主机在美国成为主流的最根本原因并不是因为美国人真的

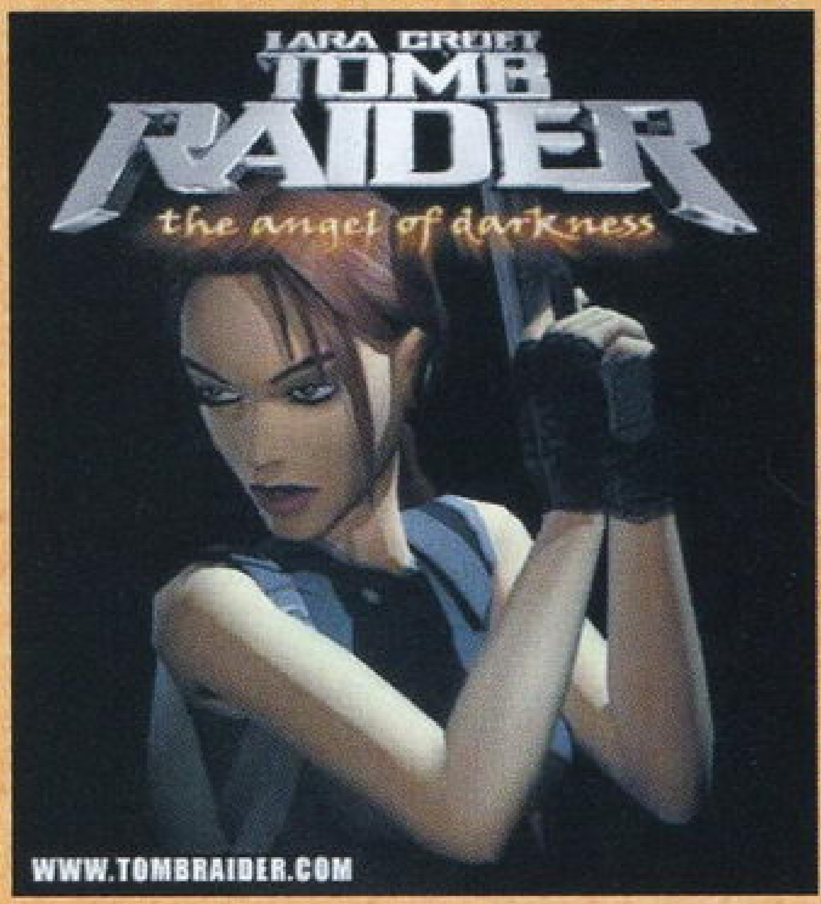
语梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

完全接受了日式游戏，而是迫于整个世界游戏格局的压力，换句话说，也许他们那个时候玩MD或SFC是一种很机械的运动，那些作品其实只能满足他们在手指上的欲望而不能真正的占领他们的大脑。在这一点上，当年的SEGA和NINTENDO达成了一致的意见。所以他们在美国市场的一致策略就是：积极开发适合美国人口味的游戏，主要的类型当然是老美喜欢的ACT，STG，SPG。KONAMI当年在美国成立了几个游戏制作小组，他们专门开发美版游戏，制作组的成员全都是很有经验的美国人，他们不但对游戏的开发技术掌握得熟练，而且还十分了解美式游戏的历史，KONAMI一方面要求开发作品的严密性，另一方面要求每个制作组员要尽量发挥自己的特长，特别是个性化的东西一定要尽量表现在游戏当中。1988年KONAMI的美版游戏《任务》得到了美国人的一致好评。从一个比较客观的角度来看，日美两国的文化完全可以代表东西方两个典型。从对待游戏这个问题来说，西方人无疑更富于感性方面的认识，他们会选择自己喜欢的类型游戏，以最直观的方法来判断一个游戏是否“好玩”，他们会追求一种最直接的“爽快与刺激”，这也就是为什么运动类和动作类游戏在北美市场占绝对主导的根本原因，还有就是从传统的美式游戏当中可以极为明显地表露出西方人的个性，无论现在《NBA》的场上精彩表演还是《FIFA》都是这样。而日本游戏表现的东西则大部分富于理性，这一点还是要提到《勇者斗恶龙》，这个游戏在产生之前并没有前面留下的样本之类的参照物，而完全是当时日本游戏制作者意识形态上的一种表现，虽然《勇者》的故事被设定在欧洲，而且是个古老王国的故事，但是从其中反映出的世界观却有扭曲的成分，无论从人物的台词还是部分的剧情当中都能体现出这一特点。所以当初日本游戏进入美国市场的时候曾经有一场两大游戏体系的大碰撞，或者说是两大风格的冲突，最直接的表现就是大量游戏滞销，原因是在日本本土上市的游戏经过再次的修改和加工后被摆到了北美游戏店的店头，日本企业一方面要积极争取美国公司的支持还要尽最大努力把自己的游戏尽量向美式风格靠拢，这样就造成了不伦不类的游戏大行其道，一时间，几乎所有的游戏公司都推出了本社在日本最畅销游戏的美版，他们最开始的办法就是将游戏的界面，人物的对话，甚至配音全部改换成英文。到了后来则是在游戏的剧情，系统，手感等方面做了重大的修改。部分游戏甚至改换了游戏类型而重新上市，1991年CAPCOM在SFC上推出的几个畸形游戏曾经一度受到欢迎，但是到SFC后期，这种东西已经被美国人所唾弃，取而代之的则是一些美国本土厂商制作的“正宗”美式游戏。在这个阶段，美式游戏和日式游戏已经摆脱了相互渗透，相互融合，而又重新回到各自原来的空间，在MD时代出现的《索尼克》，已经成了美国人最喜欢的游戏之一，虽然这个游戏完全能够适合美国人的口味，但是他们也很清楚的认识到：这也许是日本人为我们所做的游戏，但绝对不是美式游戏…………

五、行为艺术之于RPG

RPG（ROLE PLAYING GAME）曾经被称为电子游戏形式的最高表现和整个游戏体系的正宗。所谓RPG，也就是在游戏当中能够反映出角色的行为，能够从游戏的角度表达整个作品的内涵，这不能不说是一个创举。首先是形式上的突破，在过去很长一段时间里，游戏的类型范围只局限在ACT与STG，这是指ATARI时代一直到80年代中期，那个阶段的游戏其实都是遵循一种程式化的设计，以某个游戏为样本的复制品随处可见。笔者很清楚的记得在ATARI上出现的射击作品绝对不低于10个，这还是在中国这样一个只能通过不正规渠道获得主机的地方。更不用说在资源充足的国际游戏市场了。当NINTENDO的FC轰动性地在美国面市时，美国人的确钦佩日本人的高明之处，他们也曾经第一次玩到《勇者斗恶龙》这样的他们从来就没有概念的游戏。以前他们只知道通过手柄的控制直接与电视屏幕前的物体交流，而形式往往是：发出子弹打倒前来袭击的敌人，通过躲避达到对于“成就感“方面的要求，再有就是在球场上的拼搏取得最终的胜利，这些其实还是对于人外在精神的一种刺激，如果上升到内涵的角度，这些游戏当然远远达不到。《勇者》的伟大意义就在于第一次在屏幕上真实地反映了人物，反映出某种自然情境，更深一步讲就是在整个游戏当中能够反映出世界的大概印象，既所谓的”世界观“。当然，在当时技术条件下，所能表现出的一切在今天看来都是极为肤浅的，但是我们仍然能够体会出当时作品的”精致“或者是说贯穿在游戏当中的精神。RPG游戏在其次带来了全新的操作概念，或者说是全新的游戏玩法，游戏中出现了HP，MP，BP等人物基本能力的设定，还有在游戏中出现了人物对话，城镇，商店，道具屋等在我们日常生活中有充分概念的东西，再有就是表现出了一种逻辑概念，最能说明问题的就是在今天仍被许多RPG沿用的”迷宫找道具“和”找钥匙开门“等套路化情节。这些其实都是一种现实的镜像。再看看今天的RPG游戏所表现的东西：已经在日本确立了国民地位的RPG《勇者斗恶龙》和《最终幻想》两大系列已经分别推出了7集和10集，他们的最新作品所表现出的庞大世界观，已经不是一般大众所能驾驭，《XENOGEARS》等一批思想意识极为深邃、世界观极度另类的作品已经开始使游戏者认识到：游戏不单单作为一种娱乐形式，它正在逐渐上升到艺术的范畴，它更能通过众多在游戏中的表现手法把现实生活中的行为艺术的，而又不失去游戏本身宗旨的表现出来。这就是题目所说的“艺术化之于RPG”。在美国人逐渐接受了来自东方的RPG的同时，他们也清楚的看见：其实在美式游戏体系当中这样的东西同样存在，只是在表现的角度和侧重点上与日式游戏不尽相同。

在PC平台上获得极大成功的美式RPG代表作《魔法门》系列至今也已经推出了8代（被称为美式四大RPG之一）。从游戏所表现出的最基本内容来看，这个游戏绝对可以说是与《勇者》相对的另一风格。在开始这个游戏的同时，你会感觉到：这个东西好象很直观，或者说是很容易上手。的确，本游戏在形式上与《勇者》为代表的日式RPG的不同就在于，即使是RPG游戏也要突出美式游戏风格，游戏者始终以第一人称视角来看待游戏中的一切。在屏幕下方有我方队员的头像、HP、BP、魔法等数值显示，包括菜单…………一切的一都是最直接的。在战斗系统上更是突出了这一特点，角色受到攻击的时候屏幕会颤动，发出攻击的一瞬间还会听到同伴鼓励的喊叫，这些都与本土文化密不可分，其实类似这种第一视角的RPG游戏也曾出现在日本，最著名的就要数SEGA在20世纪90年代推出的“《光明》系列”第一集《光明与黑暗》，关于这个作品也许大多数玩家不会太熟悉，也可能接触过这个系列的后三集，那就是在MD上风靡的《众神的遗产》、《皇帝的财宝》和《古代的封印》。四部作品虽然同属RPG但是却有本质的区别，在这里不作深入解释。《光明与黑暗》在1990年发售，故事的设定其实是一个很俗气的套路：英雄救美。我们暂且不论它在内容上的优劣，只是简单地拿它与《魔法门》做个比较就不难得出结论：两个游戏虽然都是以第一视角进行游戏，在界面上的设计也十分接近，但是在两个游戏当中却反映出两种相互背离的世界观，前者代表了东方人对于世界“唯美”的期盼，而后者则表明了



诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一种西方人“战胜现实”的唯物观。也许这要上升到两国不同的文化背景和文化底蕴，但起码有一点表露无疑，那就是：两个作品的确代表了日美两大体系的真实存在。这种风格在具体作品上的表现就是不同的世界观。近年来也曾经出现了像《暗黑破坏神》、《博德之门》一类的美式RPG游戏，但它们也没有打破这个定式而突破两大体系的界限，而是向着游戏类型的复合化发展一步步迈进，我们已经很少见到正统RPG，更多的是多种游戏类型嫁接而成的新品种游戏，究其原因主要是受到整个社会的变迁以及游戏者更高的精神追求所致，在下一个章节当中要讨论这个问题。

六、游戏风格与类型

游戏艺术发展到一个空前繁荣的阶段，各种艺术门类也向其中渗透。我们见到的令我们目眩的游戏作品其实在很大程度上套用了艺术表现手法。PS2、NGC等主机所演算出的美丽画面当然要拜飞速发展的计算机技术所赐，但更重要的是游戏制作者在多年的实践当中已经熟练地掌握了游戏制作的规律，他们已经能很准确地把握游戏者的心理，知道他们到底想在游戏当中看到什么，同时也完全了掌握了一套适合于游戏发展和扩大市场的思路，人们经常称这种思路为“理念”。而在众多游戏类型充斥的游戏市场当中，越来越多的游戏者对游戏类型产生质疑，到底游戏之间有没有准确的界限划分？我们玩的游戏到底是什么？这样的疑惑同时也发生在资格很老的游戏者身上。这就要与厂商的制作理念联系起来。在70年代，美国的著名游戏奠基人拉尔夫·贝尔曾经说过：“电子游戏的发展必须经过一个与相关产业相互矛盾而又从中吸取营养的过程，也许我们需要一个通讯技工来帮助我们实现某个我们所不能解决的问题，也许会找到某个机械师来告诉我们一些不能理解的物理现象，最后，我们往往还要借助相关学科的名词来定义我们的游戏，这就是一种新事物的形成过程，更可以说是一种理念的形成。”在他的理论指导下，曾经有无数的技术突破在ATARI和ODYSSEY系统（被游戏者称为“奥德塞”，它是美国早期厂商MAGNAVOX研制的一种游戏系统）上实现，他们引导了一种“理念”化制作的风格。在后来游戏的发展中，这种风格被不同的厂商所重新定义。在PS推出以后，很多新类型也随之诞生，最为典型的就是AVG（ADVENTURE GAME）冒险类游戏其实是在过去意义上的ACT与RPG两者结合出来的产物，它既不同于一般类型的RPG，也不同于某种直观的ACT游戏，而是脱胎出一种接近A·RPG的中性概念游戏，这里要提到KONAMI和他们的一个绝对”理念化“作品〈合金装备〉系列，KONAMI给这个作品定性为“谍报类ACT”。作为一个很难下定义的作品来说，人们往往抓住它最能够体现出本身特点的关键部分，在这个游戏当中，游戏者控制的人物可以直接作出某种攻击或者是躲避动作，这可以说是具备了一般ACT的特点。而从另一方面来看，这个游戏既要按照一定的路线向前探索，还要经常引发剧情或者取得道具进入下一段情节，这又完全符合RPG游戏规律。这就产生了一种在游戏类型上定义的偏差，所以在现在的游戏发售表上往往可以见到诸如：A·AVG，S·ACT，R·ACT等游戏类型，仔细观察还绝对能够发现这些定义古怪的游戏往往表达了很多个性化的东西。《合金装备》最大的特征就在于，运用到许多姊妹艺术的夸张表现手法，诸如：电影中的台词对白，镜头的切换和光源的用法等，这些全都为在游戏中充分表达游戏制作者的个性服务，从某种意义上来讲这也可以说成是一种在游戏和电影之间的失衡。在漫长的游戏发展过程中，很多脱胎而来的游戏类型具有的最基本特征就有一种个性化的精神贯穿其中，经常可以见到一个游戏似曾相识可又绝对有区别于以往的东西存在，NAMCO的《吃豆》曾经被美国人定义为“迷宫类”，而在日本的业界，它是不折不扣的ACT。美国人的《弹珠台》（最早的版本来自美国）在日本被定为TAB，而在美国则是ACT。这又要提到两国人对最普通事物的不同看法，和价值观念上的差异，但是结果却是相同的：两个游戏同时在两国热卖，受欢迎的程度绝对不亚于当时最流行的RPG游戏。

如此看，游戏类型与风格之间其实存在着相当密切的关系，某游戏类型适合表现某风格的游戏，某风格的游戏也往往不能脱离某游戏类型的支持。在这种情况下，厂商的理念化也就是或多或少地加入了一些个性因素来拉近两者的关系，所以在如今游戏市场，我们看到更多的是像PS2的《保镖》这样适合一般大众而又符合游戏这个规律的“前卫作品”，也许在资深玩家的眼里它完全是个垃圾，但是其顺应了一般消费者对游戏风格的需要和对最简单游戏类型的渴望，这就是其获得成功的制胜法门。大家可以试想，如果《保镖》改变为另一种制作风格，另一种游戏形式把它制作成纯粹的RPG或者一般的动作游戏，那么后果将是………

七、后记

提起现在的游戏业，也许一般人会先说到SONY、NINTENDO而后是MICROSOFT、SEGA。因为在业界当中始终离不开“主机大战”，SEGA作为一个最后的失意者而退出了历史舞台，它的失败其实证明了一个极其简单的市场规律：在一定历史阶段盛行的事物，必有限制自身发展的因素存在，而脱离这个历史阶段以后，这种因素将会爆发阻碍事物本身的进一步发展。SEGA的结果正好验证了这一规律，我们不在此问题上多加评析，而是通过这个例子来说明现在游戏市场的规律是在不断变化的，MICROSOFT在新世纪推出了XBOX从商业的角度上来讲，这绝对算不上明智之举。但是由此引发出的新一轮主机大战却在所难免，新技术触发了又一次机能与实力的较量。众多在2年前来看还是不可能的东西现在已经被很好的表现出来，摩尔定律在游戏范畴中仍然成立，在今后的发展中，各公司势必极力发展更高层次技术，并且把它们运用到游戏的制作当中。本世纪的主机大战肯定会更为激烈和残酷，在游戏范围内的一切事物被历史所淘汰将不再是一个漫长的过程，现在的电子游戏已经开始向着网络化和大型娱乐媒体所转型，网络化的趋势逐步取代传统意义上的游戏。今后的游戏平台将会以PC为中心，美日两大游戏体系也会在新世纪有突破性的发展。今后的游戏到底是什么概念，恐怕今天的人们无法预测。笔者写这篇文章目的无非是从理论的角度对两大体系的特点，发展以及差异作出分析，试图用一种最简单的方式解释游戏者发出的质疑，另一方面则是提醒一般游戏玩家要用比较客观的眼光看待游戏发展。

电子游戏作为一种消遣，已经渐渐被中国人所接受，大多数中国人在接受的同时渐渐对其本质特点发生了浓厚兴趣，越来越多的人开始研究“游戏发展史”这不能不说是件好事，在这样一种情况下玩家们学会了用理论分析游戏的内涵，用看待一般事物的发展眼光看待游戏。如今中国游戏的PC-GAME事业也在迅猛发展，国内许多厂商的作品已经开始在韩国，日本，东南亚甚至美国热卖，也许在不久的将来中国的游戏产业化将正式形成，我们也会在西方人编著的电玩发展式上发现“中式游戏体系”这个名词……

诺梅杂志&SDM·SMV
www.plumbook.cn

与KONAMI共舞

文：偏执狂

不知从何时起，KONAMI已成为第三方软件商中的No.1，在全机种都享有令中小甚至大厂商都会眼红的特权和最优惠待遇，而近期超大作《MGS2》的劲爆热卖更使其如日中天！KONAMI，这样一个在电子娱乐行业极具声威的名字难道还需要撰文纪念？！科氏又没经历主机停产、会长病故或干脆倒闭之类的变故，如此又何来“纪念”的必要呢？不过要是你曾因充满动感旋律的1999～2000，而至今依然觉得余音绕梁的话，那一定会了解本文所要追忆的是什么了。

1997年，由于经济不景气及缺乏有新意的大作支持等因素的影响，街机行业在萧条时期已面临难以成功转型的窘境。多年来，人们对于大型电玩的刻板印象已是冰冻三尺，机械的操作和陈旧的设计已经无法吸引人们走入游戏中心。这种艰难的局面非常需要街机业中产生佼佼者来改变，而扮演救世主的并不是世嘉或南梦宫这样的老牌街机厂商，却是在家用机方面十分活跃的KONAMI。

1997年12月，当一款名为《BEATMANIA》的另类游戏出现在大型电玩场，这款灵感源自SCEI的PS人气音乐游戏《啪啦啪啦啪》的试验性作品却意外受欢迎，迅速成为玩家的新宠。俗称“模拟DJ”的《BEATMANIA》并不是十分复杂的大制作，除了控制台比较特别外，整个框体的造型并不算标新立异，玩法也可以说较为简单。随着音乐节奏，画面中会有光标落下，待其落至指定位置时按下相应键，正确输入便可获得动听的音乐，这种操作同样体现的是“在规定时间内反应与思考的操作反馈”这一街机游戏通常表现的娱乐主题。不过正是这样一款被人称之为“方块+音乐”的游戏却因为游戏音乐与玩者间所产生的互动而拥有无穷的魅力。1998年3月和1998年9月，《BEATMANIA》闪电推出“二度混合”与“三度混合”两款续作，同样成为街机热门游戏；而1998年10月，《狂热节拍 二度混合》的PS移植版发售，这是KONAMI音乐游戏移植的第一作，除移植度得到玩家认可外，游戏专用周边DJ手台也因能取得较高的投入度而深受好评，本作销量一举突破50万。也正是因为这次的成功经验，从KCEJ分支出BEMANI小组，专门从事音乐节奏类游戏的开发、制造与移植，也确立了快速推出街机后续作品，快速移植家用机，创造街机家用机双丰收的经营策略，而事实证明这种双赢策略的确令KONAMI因音乐游戏名利双收，而《BEATMANIA》也成为拥有最多版本的音乐游戏，光街机版本就有20多个，而家用机的移植版及原创作品更是跨越PS、PS2、GB、WC、PC等多个机种，很难确切统计其准确数字，相信应该不会少于50款吧！而这样的数量是在短短两年完成的，名符其实的量产型啊！从个人观点来看，正统的《BEATMANIA》中四度混合已具备较高的完成度，基本上以后的几部续作都没能脱离其框架，不过也正是从那时起，《BEATMANIA》慢慢走入低谷，其锋芒逐步被其他音乐游戏掩盖，而99年9月首度登场的《BEATMANIAIIDX》系列则带来了模拟DJ的第二春。作为狂热节拍的进化版，IIDX的框体更为豪华，画面更为华丽，特别是各种音效的调节令临场效果大增，而操作方面增加了踏板也使游戏感觉颇为不同，对于DOUBLE模式的改良（操作界面集合在中间，而不是分两边）也使更多人能敢于尝试DOUBLE而增加演出效果。但因为游戏容量较大，再加上踏板的设计使以前的周边产品无法使用，新的成本投入在当时《BEATMANIA》的人气度锐减的情况下又有较大风险，因此IIDX并没有真正义意上的家用机移植版，这倒真有些可惜。

在《BEATMANIA》取得成功后，BEMANI集结大量人力物力，开发不同形式的音乐游戏，由于主创意已经存在，并得到消费者的认可，接下来的开发工作便可事半功倍、得心应手，开发周期也大大缩短，丰富多彩的MUG接踵而来，基本上现在可以见到的BEMANI各大系列作品在1999年上半年都已问世。“《POP'N MUSIC》系列”脱胎于模拟DJ，但可爱的机台造型、QQ的游戏角色和节奏并不强烈的SOFT ROCK及适中的难度，似乎更容易吸引女性玩家的目光，着手于盲点消费层可谓经营之道中的上上之策，另外《POP'N MUSIC》还有过跳舞机版本，只是国内相当罕见；《GUITAR FREAKS》是乐器模拟类音乐游戏的第一弹，推出后受到广泛好评，尽管游戏的操作感觉与真正的吉他演奏相去甚远，但无论是乐器高手还是吉他门外汉都能在游戏时得到很大的乐趣与满足感，这可能就是游戏操作系统上的成功与巧妙之处；《DRUM MANIA》禀承了《GUITAR FREAKS》的热血风格，绝对男性向，人气方面不输吉他，有玩家专程去乐器店购买鼓棒以追求更真实的鼓手感觉，强烈的节奏，重金属的破坏感在游戏过程中都得到了很好的表达，当然，近乎发泄的强力敲打式操作使《疯狂鼓手》的机台故障率居高不下。还有一款乐器型MUG不属于这个集中的时间段，这就是直到2000年3月才推出的《KEYBOARD MANIA》系列，本作确有可圈可点之处，亚马哈公司制作的标准键盘操作使之拥有音乐游戏史上最高的拟真度，但同时也给人过于专业的感觉，指法也理所当然成为操作的重要基础，面对电子琴，不少对乐器通六窍的玩家并不像面对吉他和架子鼓时会有尝试一下的冲动，望而却步的居多，再加上其推出时间也过了音乐游戏的鼎盛时期，因此《KEYBOARD MANIA》未能像前辈们那样让玩家们狂热一番。另外，不同作品间的街机联动也相当有新意，《GUITAR FREAKS》+《DRUMMANIA》+《KEYBOARD MANIA》的乐团组合足令玩家热血沸腾！只可惜能用于联机的曲目不多，而能有如此大手笔的游戏中心又太少，因此并未引起足够的轰动。当然，KONAMI并没有忘记移植战略，每个音乐游戏系列都推出了家用机版本，《POP'N MUSIC》的PS版本较多，除移植了基本的五作外还有动画歌曲版（两部）等专题内容，而在DC、GB等机种上也留下了《流行音乐》的足迹；《GUITAR FREAKS》的前两作也以PS为移植对象，有着相当不错的成绩，其专用吉他型控制器手感上佳，只是比起街机分量十足的金属吉他略欠厚重感；《DRUMMANIA》移植版虽然在新世代强势主机PS2上登场，但劣评如潮的专用操作周边并没有让这款在当时尚有人气的移植作得到预想的好评；而《KEYBOARD MANIA》的专用键盘虽然能较为完整的表现出在街机上游戏的感觉，但在音乐游戏总体滑坡的形势下PS2移植版依然乏人问津。

这几个系列实质上均未能超越《BEATMANIA》，但《BEATMANIA》并不是音乐游戏狂潮的正真的领头羊，在《BEATMANIA》手中接过音乐游戏大旗的正是使1999年成为“音乐游戏之年”的罪魁祸首——《Dance Dance Revolution》！1998年11月，当《DDR》长相奇特的硕大框体第一次摆放在东京的游戏中心时，或许连《DDR》之父——高桥一也先生也不会想到一股劲舞旋风会以迅雷不及掩耳之势袭卷全球。正如其名，《DDR》带来的不仅是舞蹈的革命，也带来游戏形态的革命。不过话要说回来，以脚的运动进行游戏操作，《DDR》并非前无古人，就感应技术而言也非十分新颖，但当这种操作界面与音乐、舞蹈相结合时，就产生了游戏与其他文化娱乐形式的有机合成，这也使《DDR》成为电玩史上最不可思议的创意之一。短短几个月，《DDR》就占领了各大街机中心最显眼的位置，成为名符其实的吃币怪物，尽管框体价格不菲，不过摆放一台新潮的《DDR》不但可以打响店家名气，而且可以吸引人潮，集聚人气，创造无形资产；另外，像《DDR》这样上百万日元一部的昂贵机台还是能普遍赢利就不得不承认其高明之处了。当99年4月，《DDR》的PS移植版在万众期待中推出，此时《DDR》又创造了另一个纪录：在99年上半年软件业普遍处于低潮时，这样一款另类游戏的街机移植作竟在两个月内狂卖了72万份，居99年上半年PS软件销量亚军（第一位当然是的347万的FF8），成为音乐游戏新的里程碑！另外，《DDR》跳舞毯虽然比起街机的操作性要差了很多，但依然成为史上最热卖的音乐游戏周边产品。也正是从那时起，人们不再把音乐游戏的类型模糊的定为SLG、ACT或是其他，新的游戏类型“MUG”真正成为电玩家族中的一个不可忽视的生力军。99年初夏，《DDR》2震撼登场，除了曲目数量大增外，还增设了前作及《DDR1.5版》所没有的特别功能，那就是街机与家用机间的连结，通过8月闪电移植的PS版《DDR2》，玩家可以自行编辑舞步，并通过记忆卡将编辑资料传送到街机上，在游戏的体验过程中都可以从游戏者提升至制作者的新高度，这种街机与家用机相互支援的游戏新理念为玩家带来了不小的惊喜。

《DDR》势不可挡迅速走红的原因有很多，除了凭借《BEATMANIA》为音乐游戏带来的契机，以及游戏本身在创意

www.plumbook.cn

设计上的独到之处外，更多的还取决于人的因素。我们知道，尽管BIMANIA的几大系列在游戏时可以一定程度模拟DJ或乐手在舞台上的劲酷演出，但实际上利用控制界面完成系统指定的输入要求时，并没有太多如真正的DJ或乐手那样自我发挥的空间，在游戏难度不断提升后这样的空间就越发显得狭小了，这种封闭式的游戏形式尽管有绝妙的创意，但也未能摆脱传统游戏类型在发展中经常遇到的问题，而《DDR》就有很大的不同了。依然是根据游戏画面提示输入正确的指令，只不过换作用脚操作，但如何用丰富的肢体语言来加以配合来达到更佳的演出效果便成为游戏者的新课题。玩家除了熟练完成游戏所确立的规范，还可以在规范以外大量融入自我创意，形成独特的个人风格，同样的一首乐曲在游戏时因为有了足够的创意空间，就完全可以拥有截然不同的演绎方式。而《DDR》开放的框体设计使游戏者的创造力与表现欲随汗水尽情挥洒，也令游戏者与围观者形成最大限度的互动，从观众角度来说本身也得到了娱乐性，从独乐乐变成了众乐乐，而大多数游戏形式并不具备这一点，这也使《DDR》成为音乐游戏领域最近乎完美的表现模式。另外，从舞蹈、运动、流行文化乃至社会层面来讲，《DDR》也有其成功的必然要素存在其中。现代人，特别是都市人群往往缺乏运动机会和动力，传统运动形式通常欠缺趣味性或需要花费大量时间，而要获得标准的运动设施支持还要付出相当的金钱，这些都成为让人难以持之以恒的理由；如果从舞蹈方面入手，也不难发现舞蹈本身所具备的专业特性对于一个没有基础的门外汉来说，很可能演变为还未享受到跳舞的乐趣及好处前便草草打了退堂鼓。而《DDR》恰巧迎合了这一广泛人群所有的需要，就算在家中，只要有电视、游戏机和跳舞毯（当然还要不能停电）便能达到运动健身及休闲娱乐的多重目的，且不需要专业人士的指导，也不需要花太多的时间和金钱，这种具备较强娱乐性与流行性的游戏形式受到大众的广泛认同也就不奇怪了。路人A："能让30、40岁的人抛开羞耻心当众跳舞，这就是《DDR》的厉害之处！"舆论方面，由于《DDR》官方比赛连续举办的宣传作用，也扩大了《DDR》在民众中的影响力，日本的一些经济学家甚至把《DDR》的发明与卡拉OK相提并论。当然，《DDR》更容易吸引的是追求前卫时尚与竭力表现自我的年轻人，而街舞一族的介入使《DDR》的舞步变化无限丰富，观赏性大增，这个不足两平米的机台成为新新人类张扬个性与展示非凡舞艺的最佳舞台，与街头文化融合也使《DDR》形成了独特的电玩流行文化。

1999年秋，《DDR》旋风全面席卷中华大地，港台地区先行，内地则以上海、北京、广州等大城市为发散点迅速蔓延，当然，这还要拜有中国特色的D型电玩产业所赐。原本只在上海南梦宫这样的大型游戏中心才可得见的贵族机体《DDR》，首先是通过PS版为一些电玩先锋人士所认识。（大型电玩场动不动就是5元玩一次的价格的确有些不仁道啊！）当国产跳舞毯的价格达到了大众可以接受的程度时，PS改装机芯与"中国制造"机台间的完美组合也使《DDR》这样的大明星能降低门槛进入小机厅。媒体的推波助澜当然也是功不可没，《DDR》先是上过《人民日报》，之后（1999年冬）上海电视台与某商家举办了国内最大规模的《DDR》比赛，说他是"最大"规模并不夸张，大赛历时两个多月，每星期的赛况电视台都会进行专门报道及转播，这也使《DDR》一时间成为上海及周边地区年轻人中的大热点，大街小巷"呀咦呀咦呀……"之声也是此起彼伏，而有关《DDR》的话题从那时起如涛涛江水、连绵不绝的出现于报刊、广播、电视及网络各大媒体。接着，《DDR》中存在着的巨大商机被充满智慧的中国商人全力发掘，《DDR》原声音带那是小儿科，而跳舞毯已不再是PS游戏机上的专属，电脑、学习机、VCD甚至自带曲目的跳舞毯层出不穷，跳舞毯的销售也从游戏店转向音像店、书店、超市甚至学校小卖部，从而形成巨大的销售网络；关于《DDR》的比赛也越来越多，当然，醉翁之意不在酒，热门游戏《DDR》的比赛更多的时候是广告绝佳的搭载体（举办个比赛可比上黄金时段五秒广告省钱多了）。因为这么一款原本因该遭鄙视的电子游戏却被普通大众（成年人）所接受，《DDR》在中国也就形成了新的社会现象。

当被几个无知的经济学者定义为"中国南方商人的灵机一动"的《DDR》在中国如火如荼时，日本方面的情形急转直下，由《DDR》率众迎来的音乐游戏巅峰期已渐渐呈现回落之势。2000年3月推出《DDR3》后虽然眼前仍是一片繁荣景象，但在6月发售PS的《DDR3》移植版其销量就远不及前两作，而此时的BEMANI音乐游戏也已经出现了利润的大幅下滑。2001年，当新世纪到来时，就像当初不知不觉的发迹，音乐游戏的发展也悄然步入冬季。那么究竟是什么令音乐游戏在短短不到三年的时间里经历了如此剧烈的兴衰变迁呢？

前面提到过，音乐游戏的诞生背景是以在街机产业不景气的时段为发端，是时经历了1997年推出高性能街机基板COBRA（眼镜蛇）时的失败教训，KONAMI已经清楚认识到在基板性能、声光效果等方面与SEGA、NAMCO进行竞争讨不到任何便宜，且硬件开发的成本高、周期长，并不利于KONAMI自身的发展，而对于街机行业当时缺少的是有感染力、有趣味性、操作简便、但创意十足的作品这一点上，科氏旗下的游戏开发者有着清醒的认识，音乐游戏的主创理念恰恰在此找到了与玩家之间的契合点。以低成本投入的试作游戏《BEATMANIA》得到市场好评后，KONAMI就已经开辟了游戏业全新的黄金大道。在确立"低投入、高回报"的最佳经营思路后，日后的开发工作没有在声光效果提升上下太大的功夫，不过画面通常有些偷懒之嫌的采用颇有视觉冲击力的鲜艳图案或FLASH动画，却很有些流行心理学的意味为玩家所接受；而游戏选用的曲目除了少量原创，大多是十几二十年前的经典作品，不但在支付权利金方面大大降低了成本，也符合现代人的怀旧情结。而移植家用机并配备相应的专用操作周边的移植策略也获得了很大的成功，BEMANI系列家用机作品累计销售超600万就是最好的证明。各系列官方站点上的网络排名也给家用机游戏者们各多的竞争机会。音乐是世界性的语言，受到年龄、性别与社会阶层等方面的影响较小，这显然要比只针对个人爱好取向的传统街机游戏能争取到更为宽广的消费层面。音乐游戏因其流行性和表演特质，很容易被70年代以后出生的年轻人接受，而一些对电玩并没有兴趣的人群也因为音乐游戏的强大吸引力而走进游戏中心。

不同形式的音乐游戏作品接二连三的登场，特别是《DDR》的售出无疑是给低迷的街市场打了一剂强心针，而BEMANI也通过迅速占领市场份额，巩固了其音乐游戏老大的地位。音乐游戏的繁荣使KONAMI名利双收，尽管如此，科氏音乐游戏存在的隐忧在其发展的全盛时期就已初露端倪。问题表现在数个方面：

1. 从游戏者角度来说，音乐游戏在操作方面通常要求快速的反应、反复的练习与刻意的记忆，对于一般玩家来说较高难度的曲目并不是每个人都能完成的，但由于核心玩家的存在，有限的曲目对他们来说很快就会失去新鲜感和挑战性。因为音乐游戏娱乐形式上的特殊性，即游戏者与观众间的互动，如游戏者对前作游戏失去了兴趣，就会在操作者一方失去平衡。为避免人气下降，开发者就必须快速推出新一代的作品来迎合操作者的需求，在指令的编辑上也依靠不断提升难度来增加挑战性，而其中的弊端也随新作不断的推出而越发明显了。难度提升固然是暂时提高玩家兴趣的方式之一，但这样一来会使游戏不易上手，初心玩家对于这样的游戏会缺乏尝试的勇气，核心玩家作为固定消费层并不会大量的增加，相反会因为各种原因（如找到更感兴趣的娱乐方式）慢慢减少，而新生力量又因为游戏难度过高而难以转变成固定消费层，在固定消费层饱和后自然会出现逐渐衰退的现象了，音乐游戏推出速度过快也就催化了这个过程。

2. 从开发者角度来讲，音乐游戏的开发难度也会越来越高。一首好听的歌曲不见得就适合做音乐游戏的素材，从乐曲本身的旋律与节奏，到安排指令的位置与难度，及所产生的效果和感染力，都需要制作者费尽思量，这也就要求游戏的制作群体在音乐方面的素质与修养要达到相当的水准，甚至要高于其编程能力，《DDR3》没有达到预期的轰动其主要原因之一就是选曲方面逊于前作。此类流行化趋势的游戏在质与量方面都是十分苛求的，一方面要快速推出新版本来吸引游戏者，另一方面又要保证游戏在各方面都较前作有所提高，当然并不单单指难度。只要一两次推出不合时宜的新作，就会令前作营造的大好环境迅速冷却，这也使开发压力大增。而创意方面经历了一两年的时间后，已显得江郎才尽，过多过滥的街机及移植作品也令部分玩家产生逆反心理，在这个时期像《PARAPARA》跳舞机这种较有新意的作品也没能得到玩家的认可。当然，在音乐游戏的全盛时期，KONAMI在MUG方面也曾有过很宏大的设想，那就是利用音乐游戏当时的影响力与流行音乐界结成联盟、相互支援，《Dancing Stage Featuring TRUE KISS DESTINATION》及《DREAMS COME TRUE》两个版本就是针对这一构想的尝试，不过无论是小室哲哉麾下的"真实之吻"还是当年红极一时的"梦想成真"，都没能给《DDR》及音乐游戏市场带来好运。不过试想一下，如果这种做法在当时获得了前所未有的成功，或许就能看到今天的KONAMI与音像公司合作，通过音乐游戏来发行新唱片哩！

诸梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

3. 从外部环境来讲，音乐游戏异军突起使整个街机行业对于当前游戏制作的理念、创意及游戏玩家的品味、需求进行了重新的审视。BEMANI 虽然是音乐游戏方面的绝对老大，但依然有人挑战其权威。就像对于游戏趋势走向的预见与把握，KONAMI 也断定音乐游戏因为其巨大的市场潜力必有人会迅速跟进，并早在1998年7月31日便申请了“音乐演出及音乐演出用操作指示系统”的发明专利，1999 年4 月 30 日终获得批准。不过在此之前，JALECO 就已经吃下了第一只螃蟹。当然，KONAMI 为捍卫自身利益绝不会置之不理，是年6月把JALECO告上法庭；不久后还将摆放了JALECO的《VJ》机台的NAMCO也告了。NAMCO 知道此举绝非单纯“讨个说法”这么简单，这位街机业的大哥认为 KONAMI 想独霸音乐游戏市场是没有道理的，并向法庭申请“专利无效令”，还自己开发了机台颇为抢眼的音乐游戏《GUITAR JAM》，摆在自家游戏中心最中心的位置，老大哥还真是不好惹！这场官司最终结果不得而知，只知道 JALECO 的《VJ》与《Stepping Stage》都曾进入过《FAMI 通》街机排行的前五位。BEMANI 还有针对性的开发了一款六键舞机——《DDR SOLO》版，但因为《DDR》传统版的强人气与 SOLO 版设计上的致命伤（不能双人游戏），其受欢迎程度还不及《Stepping Stage》。比起 JALECO 的模仿加些创意，韩国的“《EZ2》系列”就比较过分了，照抄也就算了，居然抄得比 BEMANI 还要酷、还要炫、还要好玩，实在太过分了！而 SEGA 在 1999 年低推出的南美风格音乐游戏《SAMBA DE AMINGO》因为其技术（感应沙锤）和创意较BEMANI的同期作品有过之而无不及，因此广受好评。提一下台湾 IGS 的“《ROCK FEVER》系列”，尽管游戏画面实现粗糙，但游戏的操作界面设计得可圈可点，而中文曲目对于国人可能更具亲和力吧！对于市场的挑战，KONAMI依然采用快速推出后续作品的方法来应付，这样做的结果虽然可暂保江山不失，但无疑缩短了音乐游戏的巅峰期，使其进入了难以回转的发展瓶颈。

最近一期的日本街机排行情况，前十位中只有 NAMCO 的《太鼓之达人》还艰守着音乐游戏最后的阵地，但这并不意味着BEMANI音乐游戏系列就此消亡。正如 ACT、格斗游戏经历了冬眠后的复苏，MUG 或许会在游戏者的后知后觉中再度引起新浪潮。某日，当我们随着动感十足的美妙音乐欲翩翩起舞，也许此时映入眼帘的依然会是……KONAMI。

附：有朋友问我笔名的出处，不必有所怀疑，源自《DDR》中的名曲恰与自我性格中的固执倾向不谋而合，对于《DDR》曾经的热衷以文章的详略分布也可见一斑。本文仅献给无梦、RIKO、SOLA 及所有曾因音乐游戏而 MANIA 的朋友们……

DDR 误区浅谈

路人 B：“现在还说什么《DDR》？那种过时的东西还有谁在乎？！”诚然，《DDR》的确已经是属于上个世纪的记忆了，但国人——无论是外行还是高手（脚）——对于《DDR》精妙游戏理念在理解上存在的误区却亦曾令在下耿耿于怀，颇为不爽。在此借贵宝地一用，把陈年不爽拿出来抖一抖、晒一晒、凉一凉，不求温故知新，但求偏执能量的自我释放。

说起音乐游戏，国人首先想到的必是《DDR》，当然更多人会称之为“跳舞机”。1999 年秋起近一年的时间里，《DDR》创造了电子游戏在中国大众中的神话，至少我没能在任何一篇正义凌然的“电子海洛因”相关文中看到有关《DDR》的批判，就算是“电子摇头丸”也没能挨得上。路人 C：“什么？《DDR》是游戏机？！那不是健身器吗？”

《DDR》首先是一款游戏，其最主要的表现并不是电子游戏的外在特征，而是……计得分！《DDR》的得分高低取决于连击数，由于连击时分数会按复利递增，一般达到 200 COMBO 以上，得分就会变得非常夸张了。因此即便游戏后的评价相同，也会因为因连击多少而相去甚远，有时甚至相差一两位数。就算是达到全程连击的 SS 最高评价，得分也同样会因为踩出 PREAFECT 和 GREAT 的多少而产生差异。以《DDR》2 中的名曲PARANOIA 190 DIRTY MIX 为例，ANIC（绿脚）下的最高得分是243601500（340 COMBO）！理论上说游戏一次三曲的最高得分可达 7 亿以上！7亿啊，同志们，也就是说各种《DDR》比赛中那些一两亿的冠军得分还是很“小儿科”。事实上国内有很多《DDR》爱好者都能在自己熟悉的机台（大多数为组装）上跳自己熟悉的曲目而取得上亿的得分。若只是因为能把某些曲子评价达到双 S、连击达到两三百、分值达到九位数就是《DDR》高手的全部，那未免把“高手”二字想得太简单甚至是太肤浅了吧？要是玩《DDR》只是单纯追求高分，尽管其同样具备了挑战性，但游戏全新的理念与出众的创意也会因此变得平庸。

如果说《DDR》是关于舞蹈的革命，那么舞蹈是什么？是运动，是娱乐，是艺术，是社交，这些都没错，那舞蹈的革命又是什么？！个人理解为是在有限的空间里进行无穷的创造，是用肢体语言表现情感的特有方式，当然这不光是专业舞者才能从事的活动，而扩展为任何人都能尝试的娱乐形式。这一切恰恰是《DDR》所传递的讯息。当然，如果只是把《DDR》简单的理解为可以自娱自乐的健身产品也未尝不可，但若仅仅如此，这一款史上最完美的音乐游戏并不足以在当时成为年轻人的时尚新宠。如果对“当代青少年”进行性格解剖便不难发现其中的共性：他们充满活力，追求时尚前卫，对于流行有本能的把握，自信，渴望独立，富有创造力，表现欲强烈，希望与众不同成为同龄人中的佼佼者……而《DDR》确实给了他们能充分展示自我的舞台，在这个舞台上可以尽情挥洒、全然释放、表达愉悦、发泄不满，也只有秀出真我风采的《DDR》花式，才能真正表达这种人性化意境，这也正是《DDR》的真髓所在。

对于游戏者来说，证实实力的最好方式是在游戏比赛中有出色的表现，而国人对于《DDR》内涵的错误诠释也正是从上海电视台举办的那次颇具影响的“跳舞机大赛”开始的。1999 年冬，《DDR》还没有为全国人民所熟识，上海作为中国本土的流行时尚之都已先行一步，而电视台组办游戏比赛在中国也算是件大事，对于我们这些没有“社会地位”的电玩一族来说也是很振奋人心的。（笔者也曾不自量力去报名参赛，不过在预赛便惨遭淘汰，上电视露个脸的机会就此化为泡影，55555）应该说，这次比赛从宣传到过程都是比较成功的，对中国的《DDR》热潮有很大的推动作用。不过上海的《DDR》女侠——圣婴 SOLA 就曾直言不讳：“这次比赛把《DDR》的内涵毁得很惨……”记得赛前的电视宣传中就曾提到，“比赛虽然比的是得分，不过要是加入一些漂亮的动作，就能吸引评委的目光，得到更好的成绩！”还播放了一段日本首次《DDR》官方比赛的花式片段；不过决赛时并没有评委，只有记分员，所谓花式也只是中场休息时的表演。《DDR》在中国不断升温，其中蕴藏着巨大的商机，而规模不一的比赛也在全国各地举行，当然，比赛内容只有两个字——分数，花式充其量只是附加的表演赛。正如应试教育的成果，N 次同类比赛也造就了一大批无个性可言的得分机器。想标新立异吗？想与众不同吗？就等着被淘汰出局吧！得分与花式通常是鱼与熊掌不可兼得，为追求更酷的表现，牺牲些得分在所难免，不过有一点可以肯定，无论是要得高分还是玩花式，唯苦练，并无捷径。

在游戏之国日本，人们对于《DDR》的认识也曾停留在游戏的表层，首次比赛也是以比得分为主的。但把握流行节拍的日本青少年很快摆脱了指令箭头的束缚，并没有走入（得分）更高（难度）更难的死胡同，而是把《DDR》真正理解为革命性的舞蹈方式。《DDR2》日本花式大赛的 VCD 想必是同好者们必备的藏品，参赛者们充满创意的惊人演出也一定令很多国内“高手”大开眼界，自叹弗如。那些经过特殊设计的舞法在指令限制中表现出来的自由，会显得更为精妙。与国内“重得分轻表演，重难度轻创意”普遍状况相比，日本花式高手显然不是以曲目的难度取胜，有人在表演时甚至选一脚曲目，其实越简单的曲子越是有发挥的余地，也越有近乎无限的可能性。他们对于花式的理解也很多样化，从高难的街舞技法到一个 POSE，一个表情，甚至一件道具都可以是成为花式的载体。当观众被台上舞者充满个性的舞步感染，随着音乐节奏不停摇摆时，游戏者与观众间产生最大限度互动的《DDR》重要特质也被表现得淋漓尽致。不过这一切在一个《DDR》舞步特征只能归结为“猛！准！狠！”的国度是看不到的。

在韩国，《DDR》也曾红及一时。因为韩国街舞族对于《DDR》的热衷，使火爆的劲酷舞步层出不穷，也令《DDR》在当时成为青少年流行文化的一大亮点。韩国流行文化能够在中国引发韩流现象，其最重要的一点就是其独创性，这一点使韩流区别于日本流行文化，迅速入侵。要摆脱一味模仿，打造中国自己的青少年流行文化，我们所且欠的正是创造力，这一点并不只是表现在对于过时了的《DDR》的理解误区上。就青少年文化的重要组成部分——电子游戏而言，我们要走出的误区还有很多，很多……

老梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

北欧众神的武器

文：骆鸿霄

昆古尼尔枪（Gungnir）
主神奥丁（Odin）（オーディン）所有

奥丁是亚萨（Aesir）（アー サ）神族的主神，传说为150岁左右，身材高大，独目，冰冷又严肃的人物。他是胜利、诗歌、智慧和死亡之神，由于众神大多出于他，又称为“众神之父”。

奥丁的手中拿着由世界树——尤加特拉希（Yggdrasil）树枝做成的长枪——昆古尼尔（有另外的故事说是地底的侏儒送的，这种互相矛盾的故事在北欧神话中偶尔会出现），当奥丁将它掷出时，会发出划越空际的亮光，地上的人称之为“流星”，这支枪投出后必定命中，并且锋利无比，可以刺穿世界上任何坚硬的盾牌。

昆古尼尔枪是神圣的，一旦对着此枪发誓，便不能反悔，而且必能实现。（就是现在传说的对流星许愿的东东啦。）

同时，昆古尼尔枪还是对敌人宣战的象征。这种传说的起源在于：远在亚萨神族兴旺发达、建筑起豪华辉煌的巨大宫殿以前，亚萨神族和华纳（Vanir）（ヴァン）神族之间爆发了一场旷日持久的战争。战争的起因是一个叫格尔薇克（Gullveig）的女华纳神带着华纳神族的使命来到了亚萨园，她似是来和亚萨神理论两大神族哪个该受到人类的顶礼摩拜的，但是亚萨众神却断定她来意不善，众神之主奥丁首先将长矛掷向她以示宣战，众神也纷纷向她发动攻击。然而，格尔薇克是一个有魔力的女神，尽管众神用长矛刺杀和用火烧死她达3 次之多，她却每一次都能死而复活。正因为亚萨神胡乱格杀格尔薇克的缘故，忿怒的华纳神正式向亚萨神宣战了。两个神族之间在世界混沌初开之际打了一场规模宏大、场面惨烈的战争，到最后在领悟到了战争对双方都无益后基本上可以说是和平解决了争端。

所以在北欧的维京人时代，部落的酋长在开战之前都会第一个把自己手上的长矛掷向对方以示宣战，并且喊道：“我把你们全都奉献给奥丁。”这种仪式预示着胜利，首领的长矛所击中那个人的下场，也就是全体敌人的下场。

昆古尼尔枪还代表着为了知识而奉献出的牺牲，因为真正有力量的知识，通常都是要以牺牲去换取的。有一次，通过一个神秘的预示，奥丁用长矛把自己刺伤，然后又倒挂在世界树上。他在树上没吃没喝的这样一直吊了9天9夜，第九天，奥丁向下一看，惊喜地高叫起来。他在树下发现了神奇的卢尼（Runes）（ルーン）文字（想来各位游戏的玩家应该在日本的各种游戏中都看到过这个一向被翻译为古代文字的ルーン文字吧。）。但这一声

高叫，使他从树上重重地摔了下来。奥丁在树上倒悬9昼夜的牺牲赢得了威力强大的卢尼文字。此后，他的外祖父、女巨人培丝特拉的父亲又教给了他9首富有神力的歌曲，并同时赐给他喝一种有魔力的蜜酒。这样，奥丁就能够用卢尼文字的歌曲唱出咒语，而这种咒语，则几乎是无所不能的。后来，奥丁又把这种法术教给了亚萨神们和人类中的英雄。奥丁说：“学着去唱它们吧，儿子们，尽管学习将会历时漫长；而当你理解了它们的神奇，你用它们的时候它们有用，你需要它们的时候它们必需。”

由于奥丁曾经受倒吊之苦，因此吊刑在北欧人的法律中是非常重的刑罚。在塔罗牌中有一张称为“倒吊男”的，就是取此象征。在西方犯人被绞刑，称之为骑马，即奥丁被倒吊在树上，所以世界树尤加特拉希的意思也就是“奥丁之马”。

在《女神侧身像》（以下简称女神）这款经典游戏中，昆古尼尔枪被描绘为一把两头尖，扁扁的，象弓一样的锋利武器，奥丁在出现的时候基本上都拿在手中。在A级结局的时候似乎没有看到强大的至高神オーディンさま怎么用他这把无敌的圣枪就被BOSS 洛基（LOKI）（ロキ）轻松搞定了。（*&%&^%^$&%*……这种众神之主是怎么当的啊？丢脸……）不过在神话中奥丁是在“诸神的黄昏”之战中被芬里尔（Fenrir）狼所杀的，并不是洛基杀的。不过洛基是芬里尔的老爸，后代做的伟大事业，自己也可以用来撑一下面子吧，（笑）反正游戏是人做的，里面什么都可能发生，篡改一些剧情我们也不用追究太深。

米奥尔尼尔（mjollner）神锤
雷神和力量之神托尔（Tor）（トール）所有

北欧神话中的雷神托尔是众神之父奥丁的长子，奥丁和威利（Vili）、维（Ve）3位神的祖先在创造了大地和人类以后，又在大地的上方、宇宙最中央的地方，划定了一片广大而神圣的地方，作为神的居所。在建设家园的同时，奥丁也经常出外旅行。这样，他就能不断地丰富自己的知识和智慧，同时也排解寂寞和寻欢作乐。有一次，奥丁在旅途中爱上了一个名叫“大地”的女巨人，并和她风流了一场。后来，“大地”就为奥丁生下了一个儿子，名叫托尔。

托尔很快就长得非常高大，成为神族中最为强壮的勇士，具有呼风唤雨的能力。长及胸际的红髯常在空中飘扬，拥有巨大的力量和惊人的胃口，因为他是如此的巨大，所以他不能走在连接地上界和神界的彩虹桥上以免压垮它。后来，他成了神国中的力量之神，众神的领袖。托尔刚正不阿并敢于顶撞奥丁，脾气暴躁但豪迈行侠。托尔是巨人们的天敌，经常到东边的巨人国中去和巨人作战，手中用来作战的武器就是由最好的侏儒工匠辛德里制作的米奥尔尼尔神锤。这把锤子是天地之中最有力的武器，当托尔用力把它掷向目标时，任何东西都将不堪一击。而无论托尔把它掷得多远，在击中目标后，它都会自动地飞回托尔的手中。托尔的这把神锤可以变得很小，小到足以藏匿在他的胸口而不被敌人发现。这就可以帮助他在各种危险的情形下都能携带神锤而迅速战斗避免受到伤害。巨人国约顿海姆中哪怕最孤陋寡闻的巨人，也一定知道托尔的神锤，因为它已经打碎过太多巨人的天灵盖了。

当托尔挥动神锤时，就会发出可怕的亮光，在空中闪烁，映照在地上人们的眼帘中，这就是“闪电”。他的战车有沉重的铁轮，会发出可怕的声音，是由两匹毛比雪还白的羊牵引的，当托

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

尔奔驰在云海中，车轮会急转发出回声，在风中怒吼，这就是隆隆的“雷声”。当他在旅途中肚饿之时，会把山羊宰了来吃，然后再把骨头放在羊皮上，举起锤子祝祷一番，就可以让山羊复活。（咳，咳……这好像就是克隆吧？古人的科学技术可真是发达啊！）北欧人视此锤子为神圣之物，因此常做锤状的项链，戴在身上趋吉避凶；又常以手做锤形，在婴儿诞生、婚丧等场所时祝福，就如同基督徒做十字架一样。

由于米奥尔尼尔神锤威力强大，所以人们把很多巨大威力的武器冠上“雷神之锤”的称号。比如在二战时德军制造的“卡尔”超级臼炮，因为发射时惊天动地的巨大响声，就被称为“雷神之锤”；再比如电脑游戏中那个经常会让平衡神经不好的人玩得天旋地转头发昏，继而恶心呕吐的《雷神之锤》……

除此之外，托尔还有一条力量之带和一副铁手套，当他系上力量之带时，托尔的神力就会成倍增加，而他的铁手套则使他在投掷铁锤时更加有力。众神末日来临时，雷神托尔与米德加尔德（jormungander）巨蟒（这个家伙也是洛基生的，他老是生些怪物来玩，什么玩意儿啊）再战，终与巨蟒同归于尽。

在《女神》中托尔仅仅在B级结局马上要进攻华纳神族大本营时出来说了几句话，也没看到他怎么战斗，也不加入成为伙伴，真是可惜啊！

必胜之剑
战神泰尔（Tyr）（チェール）所有

泰尔是奥丁的另一个儿子，他力大无穷，是最勇敢的亚萨神。也正因为他的英勇无敌，他成了世界上一切战争的保护神，总是把胜利赐给战斗中的勇敢者。

泰尔的武器是剑，剑对北欧的勇士是神圣的，常以剑的名义发誓。北欧的勇士以剑密接成轮型，使他们中的首领（最勇敢者）站在上面，然后抬着游行；又一起举剑成为尖山，而由勇者跳跃过去。

传说谁能得到泰尔的剑，就能每战必胜，但是他自己的性命终亦必死于此剑。据古代传说，则说此剑藏在祭祀泰尔的神殿里，忽然有一天不见了，后来经过许多的时间，出现在一个罗马人维特琉斯（Vitellius）手里，因而他就轻轻松松地成了罗马皇帝。

可是他不太会用这把剑，后来终于被一个日耳曼武士所得，并用此剑杀了维特琉斯。日耳曼武士持此剑所向无敌，老年后将此剑藏在地下。后又被一匈奴武士阿提拉（Attila）找到，只是他最终还是被此剑所杀。

泰尔和他的兄弟天界的守护者海姆道尔（Heimdall）一样，对洛基深恶痛绝，是他的老对头之一，经常让他吃不了兜着走，是个正义感非常强的神。

泰尔在亚萨诸神商议着如何才能将芬里尔狼骗来绑住的时候，只有他敢将右手伸进芬里尔的嘴里做为诸神不会加害芬里尔的保证。结果呢：“手，我的手，泰尔就只剩一只手啦……”（这段语音参见《黑猫警长》里一只耳的惨叫。O）。所以泰尔也叫“独手神”。

在诸神的黄昏一战时，泰尔和凶残的地狱恶犬加尔姆（Garm）激战之后，双双伤重而亡。

和托尔一样，泰尔在《女神》里也只是出来和主角聊了几句就没什么戏份了，不过对于太厉害的人来说，出现得太多会抢主角们的镜头的。哈哈！

透器エーテル・レイザー
女神芙蕾（フレイ）所有

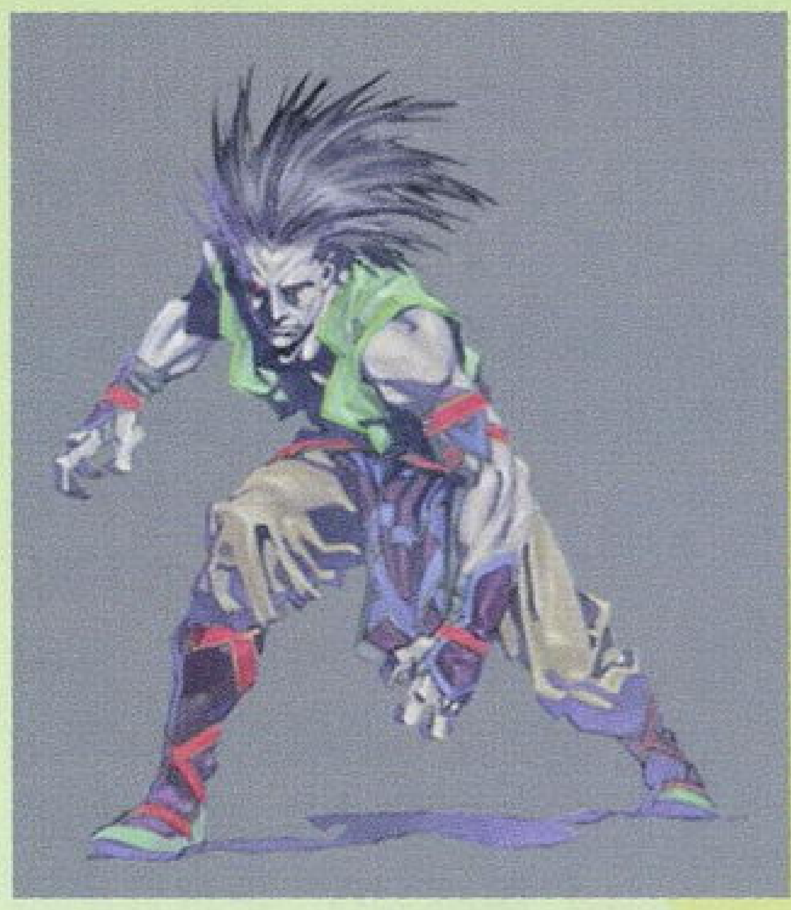
嗯，关于这个武器嘛……我只能说……纯属虚构！为什么呢？这要从女神芙蕾说起，在神话中芙蕾其人可以说只是轻轻的一笔带过，而不是像游戏上那么重要。

芙蕾是奥丁妻子芙莉格的贴身女侍，她的专职是为芙莉格管理箱子和鞋子，寸步不离地侍候芙莉格。芙蕾是个脖子上系着丝带的美丽少女，只有她才知道芙莉格的全部秘密。虽然看上去似乎很重要的样子，可是充其量也不过是个服侍主子的内务总管，打仗这种事几辈子都轮不到她，更别说什么专用武器之类的了。艾尼克斯为什么这么看重她也许因为她在神中的地位和女武神瓦尔基里（Valkyrie）（就是主角啦）差不多，联络瓦尔基里这种低级神大概用她才比较合适。再或许就是制作人员的个人喜好问题了。实在没有什么可介绍的，带过、带过……

没有固定武器的一群神

在《女神》中出现了很多的亚萨神，如前所介绍的都是很有名的，而且相当强悍的战斗神，他们因为长久作战的原因，基本上人人都有自己的专用武器。而神并不都是需要战斗的，也有文职神和生产神，还有娱乐神。（总觉得神的国度和我们也一样嘛，就是在名字后面加个XX神就是神了）当然也有没有专用武器的战斗神，例如在游戏中和大家会过面的奥丁的儿子黑暗神霍德尔（Hoder）（ホズ），他因为双目失明，在洛基的欺骗下误杀了他的兄弟光明神巴尔德尔（Balder）。

还有冬神和猎神优尔（Uller）（ウル），他是女神西芙嫁给雷神托尔之前生的（不知父亲是谁，可能是个可怕的霜巨人吧），优尔喜爱寒冷，常常穿了他的雪靴在雪山中奔驰。他也很喜欢打猎，常常带着一张大弓，这弓只是普通的紫杉木所做的，而且优尔也经常更换他的弓，可能是普通弓容易坏的原因吧。他又是有名的行动迅速的神，他的雪靴可以航行于陆地及水域。因为雪靴的形状很像一个盾，所以他有绰号“盾神”。决斗者每每都会求他佑护，呼唤他的名号。他是冬神，所以雪是受他的命令的。人们祈求他降雪以期次年有好收获，因而他亦得到相当的敬仰。照耀北方夜间的北极光，据说也是优尔所降下的。



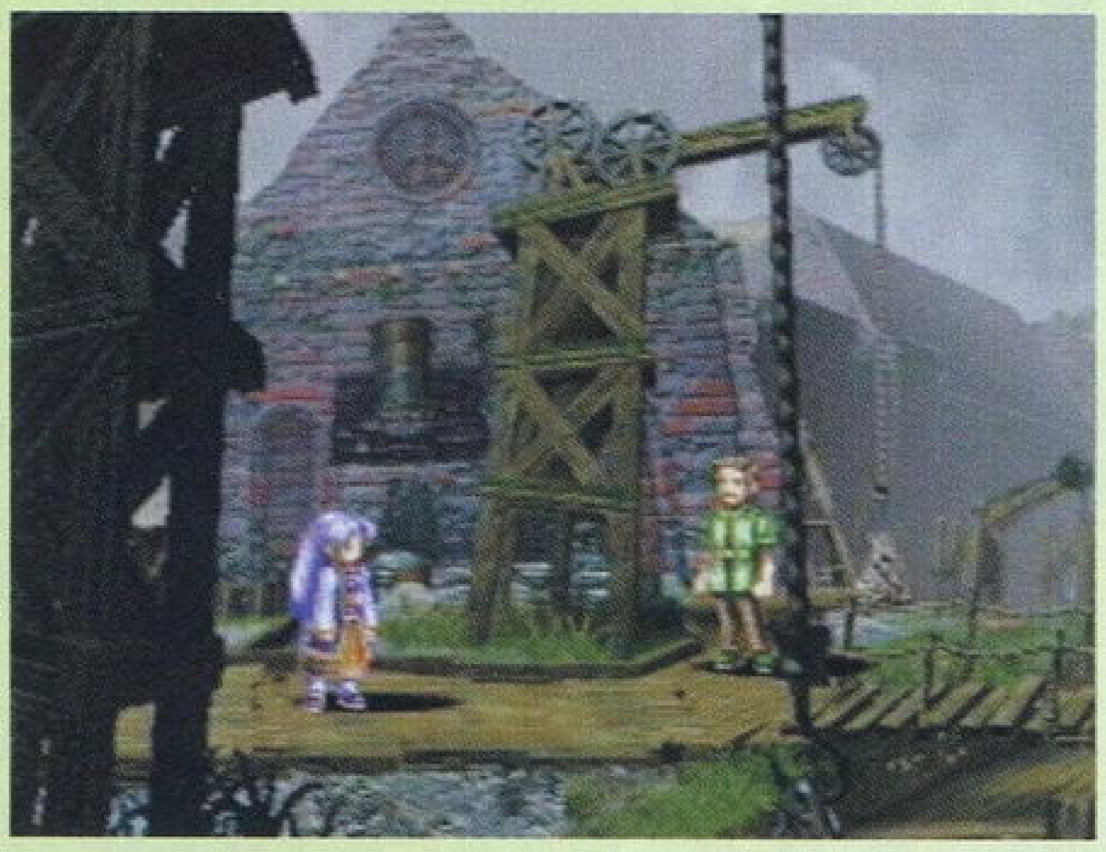
奥丁的另一个儿子赫尔莫德（Hermod）（ヘルモーズ）是奥丁的特别侍从，专任跑腿工作，因为他善于飞行，所以他又是众神使者，有什么送信的事，都是他的责任，（勤务兵？！）奥丁的昆古尼尔枪也常由赫尔莫德带着，而且他是唯一能骑奥丁的八足神驹斯雷普内尔（Sleipnir）的神，这马是除了奥丁之外不受驾驭的。赫尔莫德有奥丁赐给他的铠甲和盔，遇到打仗的时候，他就穿戴起来，据说他虽是文职神，可是也好战事，常常和瓦尔基里们到战场拣选战死的勇士带他们到“英灵殿”中。平时，赫尔莫德出门送信带一信杖，名叫加般特恩（Gambantein），这是他职务的记号，不是武器。

www.plumbook.cn

接着也是奥丁的儿子（奥丁是至高神，众神之父，非常了不起，所以，他有很多个儿子），原始森林之神沉默之神维道尔（Vidar）（ヴィザ－ル），他是个超级大力士，是亚萨园中力气仅次于托尔的大力士。他沉默寡言，却乐于助人，每当亚萨园中需要有出蛮力的事情，都是维道尔一力承当的。维道尔的相貌据说是高大、硕壮、美丽，穿甲胄，带着一把阔剑，穿一只铁的或皮革的靴子。有些神话学者说维道尔的靴子是铁的，因为他的母亲知道他将永远与火相争，所以特为他制作铁靴子以防火。另有神话学者说维道尔的靴子不但是皮革的，而且是北欧靴匠们所弃的零碎皮革所凑成的。北欧的皮靴匠常常把把丢弃的皮革，说是要给维道尔做靴子。后来“诸神的黄昏”到来，芬里尔吞食了奥丁，并且转向维道尔的时候，被维道尔一脚踩住了下颌，两手撑住芬里尔的上颌，经过一番恶斗之后，终于把狼撕成了两半。

再来就是北欧神话里最最漂亮的爱情女神芙蕾雅（Freya）（フレィア）了，她本来不是亚萨神，而是华纳神。亚萨和华纳神族在战争之后为了表示永远和平决定互相交换人质，亚萨神送到华纳神的人质是海纳和智慧巨人密密尔，华纳神族送往亚萨园的则是最杰出的华纳神诺德和他的一对孪生儿女，夫雷和芙蕾雅。因为亚萨神把相对来说比较弱智的海纳和老是不停嘴说话的老巨人密密尔送给了华纳神，所以华纳神对亚萨神的这种坏招感到十分的气愤，因为他们送到亚萨的是华纳神族中最优秀的。就为这事儿，两个神族还闹了一场不小的矛盾。芙蕾雅的美丽是亚萨园的骄傲，在全部九个世界中也无与伦比。因此，不自量力的巨人不时地觊觎芙蕾雅的美色，企图把她娶到巨人国中去。巨人国中最伟大的工匠就为了芙蕾雅而为亚萨园建造起了高大的围墙；而巨人首领塞留姆则为此盗走了托尔的神锤，也为此丢了性命。芙蕾雅也温情如水，众神的欢宴如果没有芙蕾雅往巨觚里斟上美酒，就将变得索然无味。芙蕾雅在华纳神族中是她的兄弟夫雷的妻子，到亚萨园后嫁给了一个亚萨神奥德。但是，奥德经常离家远行，而且长时间没有音信，时时让满腔温情的芙蕾雅非常伤心；而芙蕾雅也常常到各个世界中去寻找这薄情的奥德。美丽的芙蕾雅在各地伤心流泪的时候，她的泪水如果渗进了石头，石头就会变成金子。这也是为什么世界上有金子的原因，也是为什么有的地方把金子称为“芙蕾雅的眼泪”的原因。芙蕾雅不仅是爱情女神，职司人类的爱情和男女之间的山盟海誓，也是和奥丁、芙莉格一样为亚萨园的命运和安危时时操劳的神的首领。她在亚萨园的宫殿庞大而宏伟，有时候，当瓦尔基里们选择来人间的牺牲战士时，也有一半交由芙蕾雅，由她在她的宫殿里进行训练。芙蕾雅同时也有一辆豪华的车辆，在她出行的时候，两只雄健的猫使她的车辆飞驰如同闪电。芙蕾雅的“鹰的羽衣”更是亚萨园里的一件神物，穿上它以后谁都可以在天空中象雄鹰一样自由地飞翔。当然，最经常向她借“鹰的羽衣”的亚萨神是那个神出鬼没的洛基，经常穿上它到处惹事生非。

说到这里，有个神不得不提，虽然他没有强大的武器和无限的魔力，但是他有一个狡诈，阴险，卑鄙的头脑。这就是整个北欧神话和《女神》中最大的邪神：洛基！（大反派终于出来了，大家鼓掌！）



关于洛基真是一言难尽啊，基本上在九个世界里所发生的坏事都和他有关！

洛基原本是巨人族，因为他的母亲是奥丁的乳母，于是和奥丁结成了八拜之交，居然当上了亚萨十二个首领神之一。洛基的外貌仪表堂堂，面容英俊而高贵。但是，他的性情却十分乖张，到处欺诈行骗，任意妄为。同时，他招摇撞骗的本领也非常高强，花招百出，诡计多端。他的惹事生非，经常给亚萨园带来很大的麻烦，使众神为此头痛不已。而他却又经常能够凭借他的智慧和计谋，为众神排解困难，因而屡建奇功。因此，洛基竟是一位在亚萨园中举足轻重的人物，尽管那些生性耿直的亚萨神看到他非常讨厌。在众神中，尤以忠烈刚直的海姆道尔和战神泰尔憎恨洛奇的邪恶本性，甚至在见面时也经常形怒于色。海姆道尔则通常被称为“洛基的敌人”。和其他的亚萨神不同的是，洛基显然也不是一位勇敢的战士，身上也没有任何一件可以值得称道的武器。他最大的本领便是以他的三寸之舌颠倒黑白，强词夺理。而当危险真正来临的时候，他的办法不是变成一条鲑鱼跳入江河溪流，便是拔腿逃跑。为此他有一双号称神行的千里鞋，能够日行千里并且爬山涉水如履平地。

洛基曾把雷神托尔妻子西芙一头美丽的金发偷偷地统统剪掉，惹得托尔差点敲烂他的脑袋，幸好他去请侏儒国里最好的工匠做了一套可以像真的头发一样生长的金假发还给西芙才不了了之；还和巨人国里一个奇怪的女巨人生下了三个非常可怕的孩子：一条蛇、一头狼和一个古怪的女孩子。就是芬里尔狼，米德加尔德巨蟒和死亡之国的领袖海儿（Hela）。它们后来都在最后之战中成为了亚萨神最大的敌人；他还用计把托尔的神锤、力量之带和铁手套骗走，再把托尔骗到巨人国里想害死他，结果又被托尔回来后痛殴了一顿；他又趁托尔在东方和巨人作战的时候把西芙女神的项链偷走，被海姆道尔发现后慌乱变成了一头海豹游向了一座小岛。但是海姆道尔也随即变成了一头海豹，在岛上抓住了洛基，把他暴扁了一顿，并为西芙女神夺回了项链；他又去把女神芙蕾雅全世界最美丽的项链悄悄偷走，搞得芙蕾雅差一点跳河自尽才在奥丁那里拿回了项链等等……

洛基的行为最开始是善恶兼半，并且他的恶并非出于故意，只是“无心之恶”罢了。但后来，洛基的“无心之恶”，渐渐成了有意为恶；这时，洛基便成为代表恶势力的“神”了。最后成为诸神中的叛徒。因此，洛基最初仍被诸神们所接纳，常听从他的提议。直到后来欺骗了盲神霍德尔，杀死了光明神巴尔德尔，才被捉住遭到了“永罚”。

在诸神的黄昏时，洛基挣脱了永罚的锁链，作为诸神的敌人出现在战场上。他的对手就是他的老冤家，看守彩虹桥的海姆道尔。在经过长期酷刑之后，洛基的相貌极其恐怖，脸色像死一样的白，长发和胡子蓬然怒立，看起来像奇怪的角。海姆道尔的剑很快就斩下了这丑恶的头，但这颗被斩下的头颅却从地上弹跃而起，刺中海姆道尔的胸部，一起同归于尽。

洛基既被视为邪神，北欧人是只有畏惧，并无崇敬，所以他没有祭庙。他有时又被视为夏天的炎热，农夫们常称大热天是因为水都被洛基喝光。

《女神》里如果是 A 级 ENDING 的话，洛基就占了很大一部分剧情，而且还是最终 BOSS。游戏的设计者们赋予了洛基一种拥有强大魔法的魔法使形象，连设计的武器都是一根魔杖。虽然洛基威力很大，但笔者还是无法接受他轻松摆平奥丁这种事情。就凭游手好闲的洛基？怎么可能！不过游戏始终是游戏，再怎么着都要有个厉害的家伙等待主角们去打败，不然就不那么好玩了。

www.plumbook.c

日本游戏海报鉴赏

邪魔天使：增刊中要大家评一个自己认为最好的广告，我本以为是一件容易的事，因为好广告和海报太多了。不过，实际着手要做的时候才发觉正因为见的好东西太多了，所以不知挑哪一个才好。这时我又想起小时候在书上看到的一个有趣实验：在一头驴左前方和右前方一样远的地方放两堆完全一样多一样好的草料，那头驴因为不知挑哪一堆才好而一直犹豫直到饿死。当然，现在我觉得这可能并不是事实，可是每当我遇到不知挑哪个好的时候就提醒自己不要像那头蠢驴一样。这个实验之所以让我一直念念不忘，是因为它不但很有意思，而且寓意深远。我想好的广告和海报也应该这样吧，让人一见难忘。

于是，我就选了这个DigiCube的广告。这个广告最大的特点是画面极有魅力，让人一见难忘！大家是不是也有同感呢？广告画面的主体是一个婴儿。一个胖胖的婴儿本来就招人喜爱，很容易吸引眼球，而这个婴儿虽不是很漂亮的那种，却绝对是有性格的，再加上额头的创可贴，使得这个婴儿的性格一下子鲜明起来，然后配合右上角的文字——“第一次战斗”使广告主体画面与广告要介绍的格斗类游戏软件暗示性地联系了起来，让人对这些游戏产生了无尽的联想……

这个广告是音像品及游戏软件等潮流类产品专卖店DigiCube的广告。姑且不论我要不要在这家店买东西，但是我记住了这个广告和这家店。这个广告给人那会心一笑的感觉真的很好。

www.plumbook.cn

女神转生——日本的 AD & D

文：monkeyking

PS 的《真 · 女神转生 2》已经发售了。目前比较多见的都是关于这个系列的攻略文章，没有比较系统的世界观等背景设定的介绍文章。所以借此机会做个简短的说明，希望能够引起更多的人对这个作品的关注。

什么是女神转生？

这个缩写是 ATLUS 出品的游戏软件《女神转生》系列作品。英文名Degital Devil Story，缩写DDS。日语圈也叫メガテン。著名的异色RPG。从最早的FC平台开始，至今已经有15年历史了。《转生》一词来源于初代的剧情，女主角是女神伊歧那美的转生。以后各作只是沿用这个名称而已。

作为一个和DQ同期的RPG作品，它能够摆脱DQ和FF两大RPG巨作的影响，提出属于自己的异类而富有个性的一套东西，靠的是什么呢？

借用一段日本玩家的原话："天真无邪的孩子，在玩耍中毫不在意地杀死小虫来取乐。当明白不该这么做的时候，那就是成为大人的开始。用自己的手捧起小虫那样微不足道的生命——提供给玩家那样奇妙的感觉，就是被称为《女神转生》的游戏。"

这个系列和别的 RPG 最大的区别，就是在于世界观的不同。

DQ和FF的世界观这里不过多提及，这里说说《女神转生》系列世界观的特点：

不是幻想的架空世界，而是写实的时代背景。作品都有明确的时间，早期系列都有"199X 年"的时代注明，甚至也有明确注明故事发生在1995年的例子。而游戏中表现的环境就是同时代的日本，从风土人情到地名一律吻合，可以说就是以现实世界为舞台。有电脑，有各类店铺，有超市，有公寓，有音像制品店。等等。都是你可以切身感受到的生活中存在的事物。

是游戏就必然要有矛盾冲突，而对于作品中矛盾势力的划分，也不是以正义邪恶这样的概念来区别，敌对势力争端的根源在于意识形态的不同，因此作品中没有绝对的正义，主人公也不代表正义。可以说，"什么才是真正的正义？"是作品向玩家提出的问题。

因此，在前期的《女神转生》里系列有不少涉及现实政治的，到今天也仍然适用的因素。

在这样写实的世界观指导下，《女神转生》形成了独特的战斗系统，除了BOSS以外没有绝对的敌人，敌人也可以成为同伴等。虽然这样的系统今日已经很多见了，最早却是这个系列的独创。这样的游戏系统是这样的世界观下的必然产物。

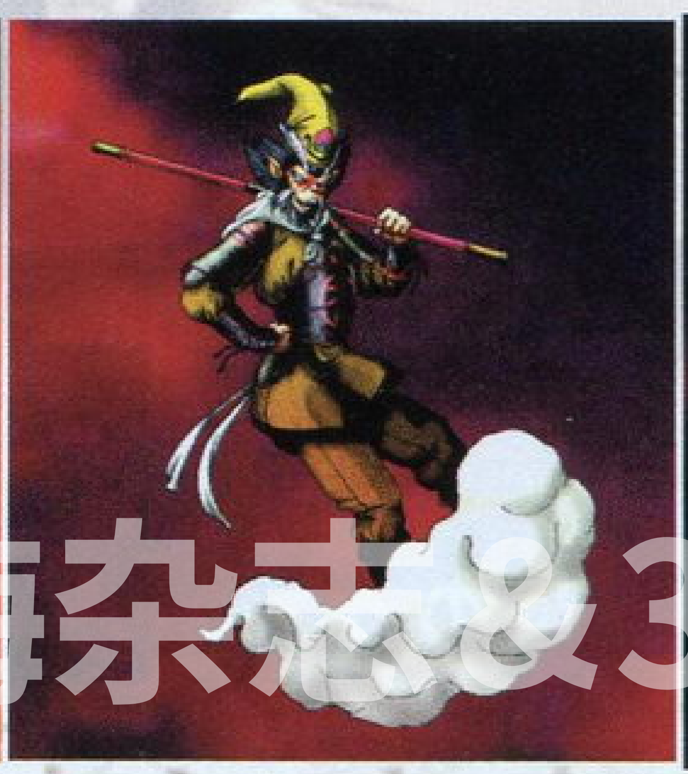
最后，就是向文化领域的延伸。虽然也仅仅起到了作为一个游戏所能够达到的作用，却是作为一个游戏来说非常惊人的作用。它引发了大批玩家对于游戏中涉及的古典神话的兴趣——尽管大部分人是出于猎奇的心态，但是确实培养出了一些通过这个跳板进入到古文学领域去的人。时至今日，在日本网络上可以搜到的和神话文学有关的网页，大部分都和《女神转生》有关——或者是一个昔日的《女神转生》玩家开办的站点，或者常客是《女神转生》FAN。尽管这些已经和游戏无关了，但是，能够这样间接促成一种文化风气的(日本)游戏，我还没有看到第二个。因此会不由自主地联想到西方注明地奇幻文学系列AD & D，两者有许多相似之处。(虽然就规模上说AD & D要大得多。)

接下来，把《女神转生》的世界观简单地介绍一下。

首先是时代背景的设置，整个作品的时代背景是从199X 年的现代开始一直到 205X 年的近未来时代。风土人情无不以今日的日本城市为参照来制作，游戏中涉及的场所也采用真实地名，(如涉谷、东京、银座)力求表达出与我们同时代的现代社会的感觉。因此，首先在世界观上就不属于架空的幻想作品类型。可以说是相当写实吧。

然后，是贯穿系列的重要主题——Law与Chaos的概念。用Law-Neutral-Chaos 这样的属性来划分不同的意识形态，也划分不同的个体。虽然有人说过这种设定与AD & D的属性观类似——对此我并不否认，日本人的民族特点不就是擅长学习别人的优点，但是最后总能转化为自己的东西么？《女神转生》的属性观念也许是从学习 AD & D开始的，但是现在已经发展成了有自己特色的一套体系。这并不奇怪，《女神转生》游戏里采用的3D迷宫的表现方式，也是从学习著名的《巫师》开始的。

《女神转生》中的Law与Chaos不代表善与恶，而是秩序与混沌两种对极的意识形态。按照ATLUS主页上的说法，Law代表大局观念为重，主张法律与阶级支配世界的观念。Chaos则是注重个体自由，主张世界应当是无序的自由竞争、优胜劣汰的观念。两者都认为自己才是正义，并且自人类有史以来就已经在各个领域永无休止地进行着势力争夺。而 Neutral 所代表的中立有时候被表现为两者之间维持着的微妙的平衡，有时候被表现为没有明确立场对于双方的主张漠不关心的中立势力，这样的势力偏向任何一方都会导致平衡的崩溃。也有少数时候被表现为不信任任何观念，与任何一方都是敌对关系的势力构成。因为这样的关系，N属性基本是不怎么活跃的，国家政权的机构运作一定是Law，因为其需要秩序来维护自己的统治。然而当掌权者被别的势力夺去了统治地位以后，可能会转为采用无视社会秩序的暴力来企图取回失去的权力——这时候其性质就转化为Chaos了——Chaos总是扮演现有秩序的破坏者的角色，所



话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

以容易给人以邪恶的印象，但其一样有向Law转化的机会。如上所述，《女神转生》的舞台上Law与Chaos就是如此永远上演着矛与盾的主题。

在Law－N-Chaos主属性的后面，对其修饰的是Light-Neutral-Dark的从属性。早期的作品里以此来划分善与恶，Law-Dark与Chaos-Dark并没有什么区别。但是到了中期通过世界观的进一步完善，Light与Dark成为了对于主属性的极其重要的描述，系列的世界观因此而具有了普遍的现实性。就个体而言可以简单地理解为：代表意识形态的Law与Chaos是对立的根本立场，而代表善与恶的道德观念的Light与Dark则是行为方式。就社会形态而言：

Law-Light表达的是就目前的人类社会而言理想的社会状态，合理的秩序／法律约束下个体的利益得到充分的保障。

Law-Dark则是其极端形态，由于过度的律法的束缚而使得个体利益被践踏的社会状态。这样的场合政权掌握者必然动用国家暴力机构来维持其律法的效力，因此从属性从Light走向了Dark。作品里以此来表达铁幕统治。

Chaos-Light表达的是注重个体自由，更多的不是依靠律法，而是依靠事物的自然规律的微妙调节来维持社会平衡。不知道所谓“无为而治”是不是这个意思。不过，也许对于现在的人类来说还是个过于遥远的理想吧。系列里也从来没有真正出现过Chaos-Light形态的社会。

CHAOS-DARK就比较好理解了。混乱而无序的社会，个体得到不受约束的自由反过来侵害了个体的自由。没有统治者的场合就是无政府主义者的天下，有统治者的场合也是独裁者的人治社会。

至于中立，虽然也有Neutral-Light，NeutralL-NeutralL，Neutral-Dark这样三种划分，但是只是在游戏里用以划分个体属性的场合才出现。有一个细节体现了制作者的表达意图——玩家控制的主角如果选择了中立的立场，只能是彻底的中立——Neutral-Neutral。因为中立固然可以理解为没有明确立场，但是实际上涉及到意识形态(而不是个体)的时候，是必须有明确立场的——表明彻底的中立其实也是一种立场。

而游戏里，对于绝对中立的立场设置了重重难关，也是表明真正绝对的中立是几乎不可能办到的事。初看似乎作出左中右这样三种选择是很简单的事，事实上，当人真正面临决断的时候只有两个选择：YES or NO。保持沉默是无效的，因为是你自己需要选择一个答案。游戏里的中立立场是通过不断地在Law与Chaos之间来回摆动而获得的状态，这也是最为接近现实里的真实情况的。

这样的属性划分法具有普遍的现实意义，以此为标准来划分现实世界的意识形态都是完全可行的。只是不要忘记，同一个事物从不同角度去看会体现出不同的属性，游戏里只标出了一种属性毕竟是为了游戏的系统方便。(例：某超级大国，政府对国内民众来说执行的是Law-Light的政策，依法治国，国民生活水准很高民心凝聚力很强。但是对外则执行强横的外交路以自己的秩序强加给他国，因此对于某些国家的民众来说这个大国政府的属性是近于Law-Dark的。这样的例子)

需要注意的是：有组织性不等于就是Law，任何集团组织必然就有组织性，判断集团组织是law还是Chaos主要看其中心究竟是围绕法制(法＝秩序)还是人治(人＝混沌)。

在这样写实的属性观念下，再以现实世界为样本营造的《女神》系列的世界观，会具有普遍的现实意义，相信读者看到这里应该已经不奇怪了吧？(实际上，1993年出品的《真1》里已经有了类似今日美国与塔利班战争的情节了。当然不能说游戏开发者有未卜先知的能力，这是在所有抓住了事物本质的作品里都可以看到的共同特征)

上文虽说是世界观介绍，实际上只触到了《女神转生》系列的宏观世界。微观世界本文还尚未提及——从中期开始DDS的视角逐渐从整个外部世界转为描写人类个体的内心。惊天动地的大事固然震撼，平常的生活中平常人的一些平常的小事却更能有共鸣，但两者并不矛盾。《真》系列的衍生作品，《恶魔召唤师》描写了在现代社会的阴影中生活的人群。《灵魂黑客》描写了近未来电脑网络时代。《PERSONA》系列更是很细致地描写了社会人的内心感受。宏观与微观两手都抓住了，并且相互补充说明，这样才是完整的《女神转生》。

然后，该介绍一下《女神转生》系列真正的主角——千姿百态的恶魔们。

尽管世界观里没有恶魔的位置，游戏的系统和具体的故事情节却是和恶魔紧密结合的。可以说恶魔系统就是《女神》系列的最大特色吧。

先解释一下《女神》系列里的恶魔这个词的意思。

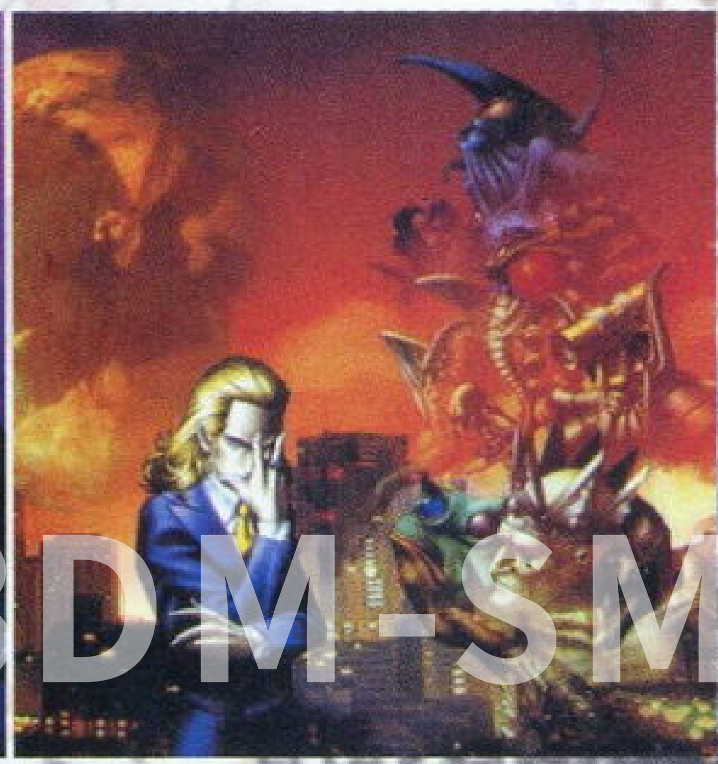
这里的恶魔并非字面意思所示的“邪恶的魔鬼”，而是赋予了这个词自己的含义。

神以外皆是恶魔——而《女神》系列里所说的真正意义上的神，只有一个——弥赛亚教(以基督教为模特)的惟一神ＹＨＶＨ(游戏里并未直接出现耶和华的名字)。而这么划分的原因其实很简单——因为弥赛亚教取得了世界性的霸权。所以惟一神以外的，不管是神还是魔，一律称为恶魔。恶魔这个词体现了成王败寇的现实。

此外，使用恶魔这个词，也是为了强调这些生物非人的一面。传统多神教的神过于强调了其类人的一面(例如希腊神话中的诸神，已经感觉不出和人类有什么分别)，给人的感觉就是拥有某些特殊能力的人类而已。这个词把这些甚至在外貌上已经和人类无二的生物和人类区分了开来，随时提醒着玩家，这是与人类完全不同的生物。因为这样，游戏里以此解释了一些始终敌视人类的恶魔的动机。

一个值得注意的重点是，以神魔为主题的《女神》系列里没有通常的魔幻小说里那样概念上的神。而这恰恰是我个人觉得其高明之处。比较著名的设定严谨的魔幻小说里(例如AD & D或《罗德岛》)那些拥有强大力量的神(或近于神的种族)，出于平衡的考虑总是不会轻易涉入人世间的事务。通常这些高高在上的神只会在人世间失去平衡的时候才会出面干涉，平时通常对于人世是不甚热心的。作品以此来解释了现世为何能够保持平衡。

而《女神》系列里相反——不管是作为Law侧惟一神的ＹＨＶＨ，还是Chaos侧众多的多神教的最高神，无不积极插手人间的事务，明里暗里地扶持发展自己的势力。但是，世界仍然保持着平衡——虽然这种平衡状态在不停地波动。原因是前文所述，《女神》系列里的Law与Chaos的势力争夺是现实里国与国之间政治攻防的体现。魔幻小说里，拥



话梅杂志&3DM-SMV

www.pdbook.cn

有极强实力的神可以高高在上不关心人世事务。而现实中，能想象拥有极强实力的国家会不关于世界局势，不明里暗里地扶持发展自己的势力吗？我们今日居住的现实世界保持着平衡，但这种平衡是众多实力国家之间力量相互牵制得来的。没有一个国家敢于从世界局势中脱离出去。也没有一个国家会放过一个增强自己势力的机会。把这里的国家更换为《女神》系列里的 Law 势力和 Chaos 势力，国家首脑更换为弥赛亚教和盖亚教的最高神，就能够理解为什么是这样的设定了。

本质上，被叫做神的与被叫做恶魔的并没有什么大的差别。只是能力的强弱而已。各大宗教中的主神们只不过是更加强力的恶魔而已。他们并不具备以一己之力变革世界的力量。作品中以此来解决了各个宗教中的神并行出现时候的矛盾——尽管他们都宣称自己是至高无上，但是实际上也只是他们对自己的信徒的教化而已。因为这个设定，《女神》系列里可以将很多不同神话体系的神魔协调在一个时空中，并且根据其原作神话的设定分担了合理的演出角色。

虽然分为众多不同的种族，游戏里的恶魔也是依照属性来划分的。

Law_N_Chaos 的划分表明了恶魔的性格。Law= 理性，凡事大局优先。比较重视秩序和法律。Chaos= 感性。凡事以自己的想法和感情优先。比较轻视既成规则。如此而已。

light_N_dark 的属性对于恶魔来说则比较特殊一些。基本上，性格善良的恶魔被划分为 Light，性格邪恶的恶魔被划分为 Dark。但是这种划分看起来更像是一种人为打上的标记——游戏里的 DARK 族恶魔并非全部都是穷凶极恶之辈，Light 恶魔则一般都比较高傲。因此，可以说所谓 Light 和 Dark 的观念是从人类的角度看出去的东西。人的本性总是如此的，对自己好的称为善，对自己不好的称为恶—— Dark 属性中较多的都是在传统神话中对人类怀有敌意的种族。(此外，从种族划分上来看，Light 与 dark 恶魔还有一种含义。基本上 N 属性的恶魔最接近现实中的野生动物，有不少就是野生动物变异而成。而 Light 恶魔通常不出现在现世，基本都是各大宗教中的神族。Dark 恶魔则多数是生活于人类世界阴暗角落里的生物，有不少种族——恶灵，僵尸，幽鬼，外道等等就是人类变异而成的。和其他奇幻作品中的 Dark 系恶魔不同，这里的 Dark 恶魔有许多都是产生于现代，例如藏匿尸体的蜡像、深夜徘徊的杀人鬼、在自虐过程中死亡的心理异常者、黑社会的打手。等等。可以说 Drak 恶魔就是产生于人类自身阴暗面。这些种族中最典型的莫过于怪异——现代都市传说中产生的恶魔。有名的小学厕所怪谈鬼娃娃花子，中学厕所怪谈红披风，高速公路恶魔暴走婆婆等。无一不是产生于人类对于黑暗的恐惧心。说 Dark 恶魔实际上是一直伴随着人类成长的，跟人类关系菲密切的恶魔也不为过吧。)

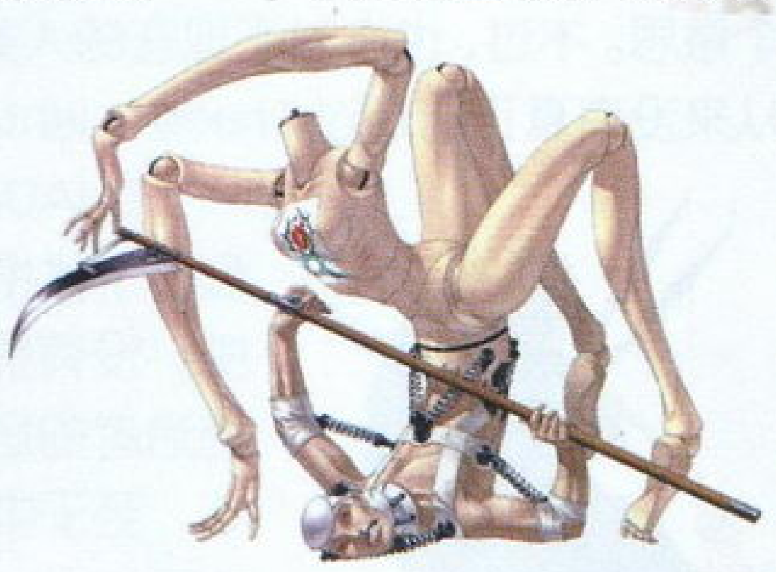
因为这样的划分，如同 AD & D 中不同属性的众多性格丰富的角色，《女神》系列里也拥有众多性格丰富的恶魔角色——前面说了，恶魔才是《女神》系列的主演。他们里有的天真而无知，对人类世界充满好奇心。有的强气而可爱，也有的是对人类抱有很深的疑虑，更不乏自视甚高之辈。与他们交流，结伴，并肩作战，是这个系列提供的最大乐趣之一。

《女神》系列的概念里是有灵魂的存在的——更准确的说，不灭的灵魂才是一切生命的真正形态——肉体只是存放灵魂的容器——不管是人类还是恶魔都是一样的。死亡只是夺去了生命的肉体形态。人类会进入转生的轮回，成为另外一个人重新出生。也有的人类转生成为了恶魔——例如屈死者的怨灵。强力的恶魔则可以游离于这样的轮回之外。因此尽管《女神》系列的世界里有众多恶魔，但是绝大部分是没有实体的精神体状态，因此不能对人世造成任何干涉。恶魔要得到物质形态的身体方式有许多种。有进入轮回转生为人类的，有通过凭依夺取宿主的肉体的，当然最直接的方法还是通过得到足够的生体能量—— MAG 来形成自己的肉体。

这里需要提到 DDS 里特有的名词—— MAG。

MAG= マグネタイト(magnetite)，原意磁铁矿，但是作品里只是以此词来作为一个代称，代指生体能量——有生命的生物才拥有的生命能源。在《女神》的概念里，任何生命体(不管以何种形态)都是藉此得以生存的。其实，也就是传统意义上的元气，活力，生命力。(也许就是中医概念上的人体之气吧) 健康的人体会有较多的 MAG，疾病会夺取人体的 MAG，人体就会衰弱直至死亡。

恶魔的生存也需要 MAG，所以，恶魔会为了夺取 MAG 而袭击人类，也会为了 MAG 自相残杀。而有些聪明的人类则干起了 MAG 买卖的生意。而作品里的特殊的人类——恶魔召唤师，则以 MAG 来形成自己召唤的恶魔的实体，并以此为代价和恶魔签订契约。



因此形成了《女神》系列里另外一个支柱概念——恶魔召唤。恶魔召唤师们与恶魔签订了契约，把这个恶魔的肉体的 DNA 等构成资料储存在自己的电脑里，并且储备了足够的 MAG，在需要的时候启动恶魔召唤程序——简化的降灵仪式，用这些 MAG 临时构成恶魔的肉体的同时召唤来契约恶魔的灵魂并合而为一，成为有实体的恶魔并驱使他们。

通过这样的设定，巧妙地把恶魔这种纯神话性质的概念和电脑普及的现代社会联系了起来。而且，因为没有实体的灵魂状态也是没有质量的，所以精神体状态的恶魔可以潜入网络，通过数字信息流动向四面八方—— XBOX 的《真·女神转生 ONLINE》的情节，就是围绕这点为中心来展开的。

作品里这些丰富多彩的神魔都不是开发者原创的，都有着自己的神话故事。选材上遍及全世界——因此 ATLUS 会把《女神》系列的恶魔设定集命名为《恶魔全书》。但取材范围的侧重上也很独特。和 AD & D 这样典型的西方神话背景的奇幻作品相对，《女神》系列里偏重于东方范围的神话题材——印度教和佛教系统，以及日本神道教系统和中国的系统。这些神话体系本身都是东方的哲学思想下的产物，原作大多繁琐复杂，充满晦涩的原理。对于游戏创作者来说是很难驾驭的题材。相应的，《女神》系列里选材的西方神话也多是远古神话——圣经体系，北欧体系，凯尔特体系等。都是给人类留下丰富文化遗产的体系。将这些原作的因素加以协调适当地融入游戏地情节——这样《女神转生》除了上文所说的现实性以外还具有了文化性。

值得一提的是，吸血鬼和龙——这两种几乎是今日西方奇幻文学中代表性的角色，在《女神》系列里地位却并不重要。(尽管《女神》系列里也有很多各式各样的龙)不仅仅是为了避免选题上的雷同——这两种东西在历史上并不存在，对于西方古代文明的发展并没有留下太多痕迹。可以说是缺乏浓厚的历史、人文等背景吧。

而对于文明影响最深的神话体系是宗教神话，因此《女神》系列里启用了大量来自于宗教神话的神魔。剧情里也采用了许多宗教题材的神话典故——例如《真》系列里，弥赛亚教为了清除异教势力，模仿《圣经》里的描写，人为制造了将世界陷入灾难的大洪水，并将其说成是神的制裁。世界的生态环境因此而变得极端恶劣——他们很清楚，越是为生存所困的民众越是需要宗教信仰。

因为这样宗教气息浓厚的选材，《女神》系列的世界里宗教也就很自然地

登台参与演出。作品里是借用宗教来表现不同意识形态的势力之间纷争。虽然作品中描写的那种政教合一的宗教在今天已经从大多数国家消失，但是，其讽喻的对象其实是谁都看得出来的。早期的作品都没有向欧美发售，不知道是否就是为了避免这方面的麻烦(笑)

《女神》系列里的宗教具有现实里的宗教的一切特点，同时，其实质是政治势力。在《真》系列里，真正掌握政权的不是国家政府，而是宗教。通过这样政教合一的宗教势力来表现其实是现实中存在的政治格局。虽然现实世界中的世界格局已经不再是中世纪那样宗教大规模掌握国家权力的时代了，这里是一种象征手法——现实中的不同意识形态相互之间本质上的对立和宗教的互斥性是很类似的。同时，宗教派别的划分对于玩家来说也是一种非常直观明了的方式。

关于这点，我可以很自信地说——没有第二个游戏在内容上和宗教的联系像《女神转生》系列里这么紧密，也没有第二个游戏在对于宗教题材的处理上像《女神转生》系列这么有现实性的了。

除此之外，游戏里也出色地描写了众多的人类角色。《真 1》塑造的极端追求自由与强大的男人——CHAOS HERO，打动了许多日本玩家的心，他的生存道路为许多人所羡慕，至今也拥有很高的人气。《if》里的学生主人公们为系列吸引了大量青少年玩家，而《恶魔召唤师》里更是在描写恶魔的单纯性格的同时表现了人类的世故圆滑。《灵魂黑客》里塑造了有着妖异的美感的女主角妮米莎和老是一副睡眼惺松模样但是沉着睿智的樱井。《PERSONA》系列对于友情做了动人的阐述。还有内心还是孩子的成年社会人的孤独……当然，对于角色的描写并非独有特色，这里就不赘述了。

暂时与中国玩家无缘的题外话——《女神转生》系列的 T · RPG 很发达，就目前在网上调查的结果甚至超过 FF 和 DQ 的 T · RPG 数量。因此，再综合写实的世界观和丰富的设定来看，我会觉得它可以算是日本的 AD & D——虽然规模还远不能与 AD & D 相比。

对于我个人来说，《女神转生》是对我影响最深的游戏，也已经不单单是游戏了。因为它教会了我看世界的方法。此外，作品延伸开来的领域也已经扩展到了游戏之外。对于我来说，是一部值得花时间去研究的作品。

固然游戏的本来目地是为了娱乐，但是，能够在娱乐的同时看到和思考一些娱乐之外的东西我想也并不是令人反感的事吧。因为一切的前提都在于兴趣。

所以，在今天已经没有游戏过多地去关注带给玩家的娱乐之外的东西了的时候，《女神转生》这样的作品会显得越发可贵吧。

因为游戏本身难度较高，而且对日文也有一定要求，加上这种自成一派的游戏系统让很多玩家觉得不易上手，所以这部系列作品在国内的人气一直不是很高。如果通过阅读本文能够让读者对这部作品多少有了一定的了解，写文的人就觉得非常满足了。

附录：《女神转生》系列里的时间轴

（这一部分内容，对于没有接触过这个系列的玩家来说也许不感兴趣。因此我放在文末作为附录）

女神转生系列至今为止已经出过了27个作品(连同掌机上的一些外传性质的作品和同一作品在不同机种上的复刻）

归结下来，形成了四个主要的系列：《真 · 女神》系列，《魔神》系列，《恶魔召唤师》系列，《PERSONA》系列。

虽然出品时间不同，内容也有差异，但这些作品都是遵循共同的时间轴的。

但是，由于 ATLUS 官方未公布具体的相关资料，因此存在不同的观点。这里给出的是我个人觉得比较可信的一种，具体如下。

199X 年——学生中岛朱实在学校被同学欺凌，他得知恶魔的存在以后，利用自己的电脑天才开发了恶魔召唤程式，并利用召唤出的魔王洛基向同学进行报复。（一点儿也不伟大的动机呢 ^^）女神系列的初代主角，但是命运悲惨，最后因为私自召唤恶魔给世界带来的危害被政府处以绞刑。尽管是初代作品，却如同初代高达一样在玩家里有很高的评价。他与女神伊歧那美的转生白鹭弓子之间的轮回转生的苦恋也深深打动了众多读者的心。也许是因为这个缘故，后来的女神转生都不再把爱情作为刻画的重点了。

（西谷史原著的小说《女神转生》和根据小说改编的初代《女神转生》）

199X年——工程师斯蒂芬得到了中岛朱实遗留的恶魔召唤程式并加以改善，并出于不明的目的将其在网上到处传播。(《真 · 女神转生 1》)在东京吉祥寺居住的《真 1》主角即是其中之一。同年发生了轻子坂高校消失事件。(《真 · 女神转生 if》)轻子坂高校的八藩先生在吉祥寺看见了《真 1》的主角并仿照其携带电脑制作了仿制品。

然后，作品的时间轴在这里发生了分歧。产生了三个不同的平行世界：

平行世界1——弥赛亚教势力扩展到了政府高层；美国驻军与发动兵变的日本自卫队司令官的战争；东京被核弹摧毁。(《真 · 女神转生 1》)

之后 30 间，生活在昔日大都市的废墟中的人类为了躲避恶魔的侵害不得不居住在地下掩体里，并组建了对恶魔专门部队。(《伪典 · 女神转生》、《女神转生 2》)

近30年以后的2019年，恶魔召唤程式的泛滥造成了不可收拾的局面。(《魔神转生 1》）弥赛亚教根据默示录的预言认为审判的时刻已经来临，于是发动了人工的大洪水计划。世界主要城市没入汪洋，人类文明退化到 19 世纪的水平。(《真 · 女神转生 1》)

又过了数十年，苦难的生活使得民众盼望救世主的降临，并逐渐聚集在弥赛亚教周围，在旧文明的废墟上建立了人造的千年王国。弥赛亚教模仿圣经里的圣母处女怀胎典故人工制造了所谓救世主。但是这个他们制造的救世主却最终打碎了他们的千年王国梦想。平行世界 1 的历史到此为止。

平行世界 2——核弹发射未遂，东京极其物质文明得以保全并继续发展。恶魔召唤程序更加普及，产生了专门以此为业的特殊人群——恶魔召唤师。(《恶魔召唤师》)同期也是 PERSONA 系列的时代。恶魔召唤师和《真 · 女神转生 if》的角色在 PERSONA 三部曲里都有露面。

随后几年出现了高度发达的网络都市试点天海市。(《恶魔召唤师 2 灵魂黑客》)平行世界 2 的历史到此为止。

平行世界 3——以上平行世界之后的事，2024 年，一个叫荻原将清的人为了消灭带来灾难的根源——恶魔召唤程式，使用了时间机器来到 1995 年改变了历史。这条路线是对以前的历史的覆盖，但是已经存在的历史仍然在按照自己的路子发展下去。在这里产生了第三个平行的世界。(《魔神转生 2》)

不同的作品就是这样统一在一个世界观下。尽管视点不同，但都符合我上文所说的，《女神转生》系列的这些基本规律。

文：架势

我们的足球场，我们的记忆

《J-LEAGUE 创造职业足球会》系列回顾

“我们的梦想是进军世界杯，成为世界最强啊！”——高杉和也

《J-LEAGUE 创造职业足球会》系列（以下简称为球会）在家用游戏里面是一个独特的领域。其游戏方式、系统，至今无一类似游戏能与之比肩。从1996年系列诞生开始，即拥有了一大群忠实FANS，长盛不衰！

被人誉为“最耐玩的游戏”，在香港成为有限的几个卖断市的正版游戏，拥有最固定的玩家群，中国大陆销量最大的DC系列游戏。这些都是它的荣誉！系列前三作能够超越一百万销量大关，就足以说明一切。

足球是全世界的共同语言，在游戏世界里面，我们可以操纵着球员随心所欲地进行心爱的足球比赛。在这领域，《WE》系列是无可争议的王者。着重一种拟真性是《WE》的成功之处，但是，这种游戏方式在体现我们的足球理念的时候，却始终有所不足。毕竟，它的动作要求太强了，并不是每个玩家都能轻松驾驭。而且，制作者本身的足球理念并不等同游戏者的看法啊！

拥有自己的足球俱乐部，拥有自己的球队，按自己的意志去经营，选择自己喜爱类型的球员，制定出自己满意的阵型和战术，慢慢地去培育这支队伍——就象自己的孩子一样！《球会》的魅力就在于此！对于一个喜爱足球的游戏迷来说，只要深入地去了解这个游戏，很难不深陷于这种巨大成就感中。

在《球会》诞生之前，PC上面已经有了EA-SPORTS的《足球经理》了，但是这种“育成”的概念是《足球经理》所不具备的，这也是《球会》和《足球经理》的最大区别之处。“育成”——提起育成，大家可能会想起《心跳》，想起《美少女梦工厂》，但是《球会》的育成是独特的，在游戏中的每一个球员都有着自己的固定能力，在我们得到他们的时候，这些球员的个人能力都是很低的，哪怕罗纳尔多也是如此。这样就需要我们雇用好教练去训练，去培养，甚至派他出去留学，然后才能够达到他的真正能力。因此，一个有潜质的的球员就显得十分的重要了。而游戏的签入球员是靠球探来寻找的，能否找到好球员取决于球探的能力和运气，每一个顶级球员的加入都是值得大肆庆祝的事啊！慢慢地去育成，去创造，直至成为世界第一。“育成”的大魅力就在于此了。

《球会》的玩法因人而异。有人专注于如何去赚钱，建成世界上最大的球会，把所在城市变成世界性的大都会，有人就追求整体的强大，要求球员的配置完全服从于队伍的打法，游离于队伍以外的球员，即使能力再强也坚决排除在外；有人就喜欢极端的个人技术，要求每一个位置的球员能力都是世界上最强的；有人在组队的时候，以攻为主，有的人就恰恰相反，虽然只是一支十一人的足球队，但是可塑性实在太强了！无论你是哪种类型的理想足球者，都能在这里得到最大限度的体现。

《球会》是一个人玩也能得到巨大乐趣的游戏：倾注大量的心血，创造出自己心中最强的队伍。但《球会》同时也是一个很适合群体交流的游戏。交换球员，交换心得，这都是玩《球会》的乐趣。最吸引人的当然还是——档案对战了！两方最强的队伍，不同的人员配备，不同的足球见解，不同的阵型打法，究竟谁会得到胜利呢？真是想想都会心跳加速啊！每个人的内心深处都有着好胜的情绪，更何况是足球这种竞技性的运动项目！在这方面，《球会》系列所举办的大型比赛，无论在规模还是在影响力方面，是绝对不会逊色于任何一个格斗游戏的！即使只是朋友间的对战，也是非常快乐的！

详实的资料是《球会》的一大特色。虽然只是J-LEAGUE里面的比赛，但是也加入了大量的国际赛事。大量高水平的架空球员和外援使得游戏者的选择范围变得很广（其实游戏中的外国球员在现实中大都可以找到相对应的球星）；而日本架空球员的存在，在另一方面也消除了“日本球员”的不快感。（毕竟现实中日本没有这么强的球员嘛！呵呵！）

不得不承认，SEGA在游戏创意上确实有过人之处，游戏制作能力也是业界中的佼佼者。但是，回想起来，《球会》的最大不足之处，也许还是因为SEGA本身吧……由于SEGA一直都是一个硬件商兼软件商，其软件堡垒十分之厚实。《球会》前五作都是在SEGA系主机上面发售的。由于众所周知的原因，销量总是受制于主机拥有量的瓶颈，无法取得突破性进展。《球会2002》的发售，标志着《球会》系列的重生。与SEGA本身的转型有着同样的情况，一切还是未知之数。

梦想的开始——《球会》的起点

《J-LEAGUE 创造职业足球会》(SS) 1996年发售；媒体：CD-ROM；《FAMICOM通信》评价：不详　　　售价：5，800日元。

早在1995年，SS发售初期，SEGA公司发布了一个新类型游戏——《J-LEAGUE 创造职业球会》。在当时，无人知道这个游戏到底会做成什么样子，甚至包括SEGA本身……虽然在PC上面已经出现了《足球经理》，但他们要做的并不是这样的游戏！很明显地，这个游戏是想趁着当时日本J-LEAGUE联赛的热潮，从而开拓出一个新的玩家市场。但是在游戏未出厂之前，谁也不敢打保票，毕竟在此之前J-LEAGUE游戏已经泛滥了……

从当时公布的图片可以看到，制作者的初衷是想做成一个平面游戏的，游戏的比赛画面跟同期的足球游戏同出一辙，以2D的表现手法勾画出一切。有兴趣的朋友可以找一下SS上最早的《VGOAL》看一下，就是那么一回事了。（千万不要误以为是《VGOAL96》啊！）但就在游戏的制作过程中，SEGA有一个游戏在街机领域掀起了一股飓风，那就是初代的《Virtua Striker》了。全多边形的制作，自由改变的视点，使它成为了当年度的话题之作。运动游戏看到了全三维的未来，这直接影响了《球会》的制作小组。经过内部检讨和详细的市场调查，游戏终于推翻重做！

最终我们在1996年看到了什么？

一个具有划时代意义的家用游戏系列诞生了！崭新的玩法，详实得简直可怕的资料，还有在当时绝

对足以骄傲的游戏画面——堪与《Virtua Striker》相比美！最重要的是，一众足球游戏迷，终于找到了自身足球理念的倾注点！《球会1》取得了巨大的成功，区域性大赛接连不断。《球会》系列也从这时开始有了自己固定的拥护群。

当初我玩《球会1》的时候，总是被那逼真的比赛画面所感动。心想如果可以做成一个可操纵的游戏那该多么完美啊！因为那画面实在做得太好了！虽然后来的游戏画面越来越好，甚至超出我们的预想，但是，就家用游戏而言，《球会1》是第一个将多边形与贴图完美结合的足球游戏。

我至今都认为，《球会1》很忠实地反映了当时国际足坛的走向，这可以从游戏的战术打法看出。从1995年到1996年欧洲最流行的是4-5-1 阵型，防反打法更是在96欧洲杯大获成功，这些直接反映在游戏里面了。《球会1》最强的打法就是4-5-1 阵型，稳守突击战术。(突然想起了大威当年在世界杯之前从欧洲学来的4-5-1 阵型，不由哑然失笑……)不过，同时玩家本身的人员配置也是最重要的！位置适应性，阵型的完整都是胜负的关键。

最让人感动的是，虽然是以J-LEAGUE 为题，但是游戏中的外援却包括了世界上的知名选手，只要找到他们，世界第一不再是梦想。架空选手的出现也是一大亮点。为了从尊重事实出发，日本选手不能太强；但架空选手就很好地作出了补充，构架完美队伍也成了可见的前景了。

1996年是J-LEAGUE 的最盛期，邓加，莱昂纳多，斯托伊科维奇，斯基拉奇……这些星光熠熠的名字成了当年的丰碑。《球会1》也同样如此，作为系列的起点，绝对拥有其不可磨灭的地位！

但是作为初代作品，《球会1》不可避免地存在很多问题。如比赛画面存在位置错误，捕捉视点有时会出现死角，球队打法阵型可选类型太少，球队经营所占的比重太少，基本上处于可有可无的位置，根本无法表现出足球经济的魅力；这就只能寄希望于下代作品了。

振翅高飞——进化！

《J-LEAGUE创造职业足球会2》(SS) 1997年11月20 日发售；媒体：CD-ROM；《FAMICOM通信》评价：不详　　　　售价：5，800日元。

时隔一年多，《球会2》终于来临。是否“狗尾续貂”呢？我们既期待又带着些许的担心“PUSH START”后，我们发觉一切的担心都是多余的，SEGA带给我们的是一个完全进化的《球会》！

画面比前作有了至少50%的提升，球员动作更合理，球赛的节奏感更加快，根本不会有拖泥带水之感，已经是32位机的最高水准。大幅改善了“经营”的比重，收入和支出的比例更加合理，球员的年薪也得到了调整，不再漫天开价了。俱乐部的成长有了一个合理的阶梯架构，随着球会的成长，俱乐部会慢慢的影响到所在城市，促进城市的经济、文化，使城市获得发展。

其实这些都是次要的，游戏中最重要的育成又是怎样呢？

首先，EDIT球员的加入绝对是最大的亮点！创造出自己的分身，在世界赛场上大显身手，或者创造出相对应的著名漫画人物，或者制造出一个范志毅……再加上EDIT球员绝对最强的实力，使得这个新加的系统受到了一致的好评，一直在后面几作沿用至今。(大空翼好强啊！)

其次，原创球员的数量和实力大幅提升，在培养上的难度也大大降低了，只要培训得法，选手很轻易就能突破界限！我还记得当年我把一名B级球员田中诚练成了世界最强后卫，那种成就感实在是好啊！(而在现实中的日本队，田中也最终成长为绝对主力，这足以说明了我的眼光独到，呵呵！)

新加的球员资料SAVE系统也非常受欢迎，虽然用PASSWORD来记录带来了轻易遭修改的恶果，但始终瑕不掩瑜。我认为《球会2》的交换性是系列中最强的，虽然当年还不流行上网，但是通过密码记录，异地的朋友也可以进行对战和交换了，这也是一个很好的折衷方法。还记得当时我用一本笔记本记录了几乎所有的S级和SS级球员资料，真是用青春记录出来的资料啊！

《球会2》发售的时候，日本刚刚通过世界杯预选赛，冈野雅行的金球把日本人送到了法兰西赛场。顺理成章的，这一作的主题就是世界杯了。从游戏的OPENNING CG可以看到，《球会2》的卖点就是创造出自己的EDIT球员，捧得梦想中的大力神杯！也从这一作开始，《球会》开始有了固定的最高目标——成为日本监督，成为世界第一！

综合业界的评价和销量，《球会2》是评价最高的。这不单取决于它的画面有了很大的进步，更重要的是，它确立了《球会》的基本架构。从这一代开始，《球会》真正地成熟起来了。“SS上最耐玩的游戏”，这是对它的最佳评价。《球会2》的热潮当年席卷了整个亚洲（由于是J-LEAGUE，所以其他洲就……），香港地区还举办了好几届联赛，在台湾此游戏也同样有着一大批FANS。《球会2》成了SS的皇牌作品，当年为了玩《球会2》而购进SS的人也不在少数呢！（其实一作球会已经够你玩好几年了……）也正是因为《球会2》竖起了SEGA新类型游戏的大旗，SEGA也决定了选择《球会》为它的下一代主机——DREAMCAST的旗手之一，这也是后话了。

我想，《球会2》也应该是在国内最多人玩的球会作品了。因为在后面的DC上的三作《球会》都只有正版。历史遗留问题，历史遗留问题啊……

次世代的冲击——网络的惊喜

《J-LEAGUE 创造职业足球会》(DC) 1999年9月30 日发售；媒体：GD-ROM；《FAMICOM通信》评价：34分　　　　售价：6，800日元。

时隔两年，《球会》终于再登场，只不过操作平台已经由SS转换成了DC，DC是拥有128位图像处理能力的新次元主机，游戏的画面果然有了脱胎换骨的改变。但是这对《球会》来说始终不是最重要的。问题是面对前作的珠玉在前，DC版交出的是一份什么样的答卷呢？

这次SEGA还是没有让我们感到失望！虽然同样标以“J-LEAGUE创造职业足球会”(似乎连题目也懒得改了，连加个“3”字都免了)，游戏系统也没有什么大的改动，但是游戏中的每一个细节的强化让我们切实地感到了SEGA的诚意。毕竟，面对着在各方面都很成熟的《球会2》，我们更需要的是各方面的深化！

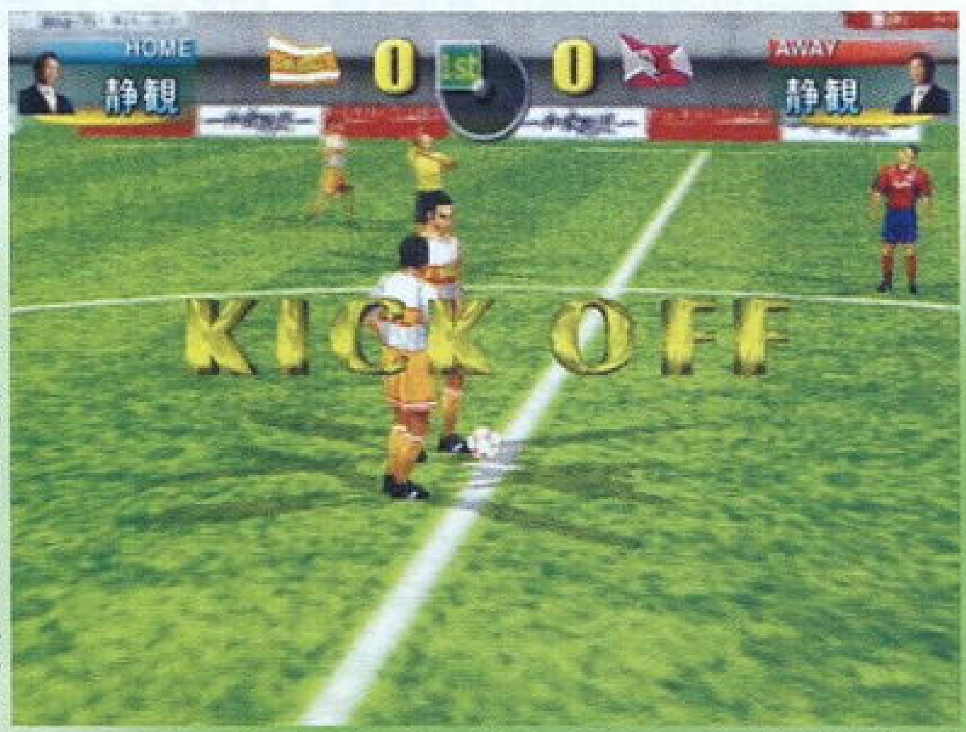
由于DC是一部拥有完善网络功能的主机，DC版的《球会》弃除了PASSWORD记录，随即加入网络对战功能，还有VM CARD球员交换系统都令人惊喜，玩起来的变化性更大了。同样对应网络的是，SEGA准备了数十个特殊SAVES供玩家下载，有效地延长了游戏的寿命！“网络”在DC版的《球会》起的作用是决定性的。即使在国内用不了DC网络功能的玩家，也可以通过连接PC打印口和4M-VMCARD来达成网络的连接。对了，还有新创的“应援歌”创作呢！大家有没有去下载“义勇军进行曲”呢？在指挥日本军团横扫世界杯的时候，身边响起的竟然是“义勇军进行曲”！呵呵！想想都觉得好笑啊！当然，由于是自编歌曲，只要大家熟悉音律的话，随便都可以编出自己喜欢的旋律的。(当时刚刚开始流行手机自编铃声呢……)

至于游戏自身的资料又一次得到了加强补充。阵型出现了各种站位调整的可行性，战术性也得到了增加，并根据最新足坛走向增加“POSTPLAY”打法。可以说，阵型与打法在这一作被提升到了一个前所未有的高度。在DC版《球会》里面，并没有最强的打法和最强的阵型之分，游戏者从这一作开始终于摆脱了物理数字的控制。如果你高兴，大可去打全攻型3-4-3，以压迫型的战术无坚不摧，或者你也可以打5-3-2，筑起钢筋混凝土式的防守，最重要的是，这些选择并没有优劣之分，你的队伍能力能到什么地步才是重要的。

与此同时，EDIT球员也成熟起来了，不再像《球会2》一样，全部都是超人！特定的漫画人物都忠实地按原著制定了能力标准，当然，高杉和也，大空翼还是强得一塌糊涂。

&3DM-SMV
book.cn

而架空球员的能力划分也出现了阶梯型的结构，崭新的“FANTASTIC PLAYERS”和“GREAT PLAYERS”也成了玩家追求的选手。界限突破在这一作变得困难了，只能通过特定留学地点来达成。球探和教练的数量几乎翻了一番，留学地点在国家的基础上发展到特定俱乐部。而且取得特定教练，或者是城市发展到某一阶段时，都可以增加留学地点。这样，在送球员去留学的时候，针对性就更强，更能培养出自己想要的特定职能。



DC版的《球会》是一个彻头彻尾的强化版本，可以说是一个完全成熟的作品。它的销量也是在当年度的DC游戏里面也是名列前茅的。(正版一直都是十分之缺货)有人说SS上的《球会2》是最好的，但我觉得这是一种不完全的看法。正如《KOF98》一样，有人总是说《97》是最好的，但无人否认，最完善最均衡的却是《KOF98》，DC版的《球会》也正是如此。DC虽然销量不济，但是好游戏却层出不穷，《球会》无疑正是它最出色的旗手之一。

归于平静——激情的衰退

《J-LEAGUE创造职业足球会—特大号》2000年12月14日发售　媒体：GD-ROM　《FAMICOM通信》评价：32分　　售价：6，800日元。

《J-LEAGUE创造职业足球会—特大号2》2001年12 月14日发售　媒体：GD-ROM　《FAMICOM通信》评价：31分　　售价：4，800日元。

仅仅一年后，打着“系列100万达成”旗号的《特大号》发售了。在未发售之前，一众FANS都万分期待，但是我却总有一种不安的感觉，因为之前的宣传太过于注重“二队”这个概念了。除此之外，似乎并没有什么新的东西。而当游戏到手以后，我的预感终于变成了现实。

不错，“二队”是一个崭新的概念，从而摆脱了16人制的困惑，总人数增加到了22人。人员等资料也做出了更新，但其他方面，包括画面和系统却一成不变！不是说《特大号》不好玩，恰恰相反，《特大号》是至当时为止最好的《球会》！只不过SEGA变了，变得更加地功利。众所周知，2000年末到2001年初是SEGA最艰难的日子，这直接导致了2001初DC的停产。SEGA软件制作方向在这段时间里面有了很大的改变，变得更加灵活，于是就出现了象《特大号》这一类的功利性作品。这多少有点象KONAMI的《WE》系列吧！不能说这是一种不好的行为，至少SEGA也学聪明了。

《特大号》的推出标志着《球会》系列发售周期将会逐渐缩短。因为现在的游戏市场已经不是当年“十年磨一剑”的时代了，快速盈利是最重要的，这对SEGA而言更是如此。《特大号2》就证实了这一点。你甚至无法说出《特大号2》有什么改进，只不过是修改了些许的人物资料。虽然我不愿意，但我必须承认，《特大号2》有骗钱之嫌！（此作有点寒酸的销量也能说明这个问题）平心而论，《特大号2》在各方面还是DC上最优秀的《球会》作品。因为各种资料是系列中最齐全的，留学地点的增加也变得容易了（曼联也可以轻易达成），游戏水准在大体上已经和最新的《J-LEAGUE 创造职业足球会2002》（PS2）看齐了。如果是没有PS2的《球会》玩家，我极力建议大家购进，因为价格也只是三百出头，绝对超值！

可能是DC的停产对DC游戏的打击太大了，就连《樱大战3》和《SONIC大冒险2》也令人大失所望，SEGA转型的的决定能否给《球会》带来再一次的辉煌呢？随着SEGA第一批对应PS2的游戏发表，《J-LEAGUE 创造职业足球会2002》终于浮出了水面！

再起步——坚定的步伐

《J-LEAGUE创造职业足球会2002》　2002年3月7号发售　媒体：DVD-ROM　《FAMICOM通信》评价：34分　　售价：6，800日元。

3月7日，《球会》终于踏上了非SEGA系的主机。《VR4》刚刚大获成功，《球会》又会怎么样呢？面对着PS2上《2002》的画面，很多人却无法理解——没有半点的进步！可能是两部主机的机能差距并没有我们想象中那么大吧，也可能是制作小组还未熟悉PS2上面的开发，但是画面上的毫无长进是摆在眼前的。多给一点耐心吧！《球会》不是一个单纯靠画面的游戏啊！虽然画质并没有太大的进步，但如果我们细心的话，却可以发现游戏中的球员动作已经完全重做了，无论在动作数量，还是在动作合理性上面，都是绝对令人满意的！二队的球员已经编为一队22人制，人物详细资料可以更随时查阅。球员和阵型的活动范围也成了可查阅的，每一个球员的能力重新编排，新进球员成倍增加，训练效率也相应提高了！越玩下去，越能发现《2002》其实是一个有极深内涵的游戏（毕竟是DVD-ROM 啊！）

重点还是“育成”啊！一切的改进都是围绕着这一点。《2002》给人的感觉非常舒服，玩家有一种被尊重的感觉。《2002》不是一个创新之作，而是一个追求“无瑕”的作品。前面几作一些或大或小的毛病都被修正过来了！SEGA做了很实在的事情，它充分考虑了玩家的心情。制作小组满怀着诚意向广大PS2用户奉上了这份厚礼！《2002》刚刚发售，销量还无法确定。但无论最终结果是怎样，我相信这样的《球会》，这样的SEGA，是永远不会倒退的！也许在新主机上的这一步迈得不太大，但步伐是坚定和充满信心的。

对国内玩家而言，《球会》终于又重回平民化了。因为PS2的D版已经出现，这样就打消了价格的堡垒了……（虽然无奈，但这是国情！）我更希望借PS2的东风，令《球会》重塑辉煌，让这个系列继续让我们感动下去！

后话：从第一作开始，我玩球会的时间已有近六年了，总计游戏时间绝对超过6000小时，购入PS2只为《球会》（因工作繁忙，实在没时间玩游戏，故迟迟不购入新机）。这篇小文是在仓促中写成的，错漏之处在所难免，只希望能够抛砖引玉，让国内的玩家提出宝贵意见，令更多的新朋友能够领略到《球会》的精彩之处。这就是我们一众爱好者的最大心愿了！

补充资料1：由于DC版的《球会》全部都是用GD-ROM制作，直接令D版不能。据业界保守估计，DC前三作《球会》在中国大陆平均销量——5000套！

补充资料2：

碟名：J-LEAGUE 创造职业球会 ORIGINAL SOUNDTRACK

制造商：POLYGRAM

发行商：MARVELOUS ENTERTAINMENT

编号：MJCG-80011

发售日：1999年11月21日

价格（税后）：3150日元

评分：6.5 分（10分为满分）

简介：这张CD一共收录了SS版和DC版合共三集的《J-LEAGUE 创造职业球会》配乐的原声音轨，大家如果是忠实FANS的话就一定会十分熟悉这些歌曲。不过说句心里话，这些音乐并不算是很动听，只能算是及格之作。况且，大家在长时间的游戏中，都已经听得有点厌倦了……（那这张CD还有什么可买之处呢？）

其实这张J-LEAGUE 创造职业球会CD的重点并非放在音乐上面的，而是随CD附送的的GD-ROM，内里收录了三个对应DC版《J-LEAGUE 创造职业足球会》的游戏档案，也就是和网上下载的补充档案一样。不过我们却无法在网上找到那三个档案的！SEGA的生财之道呢……

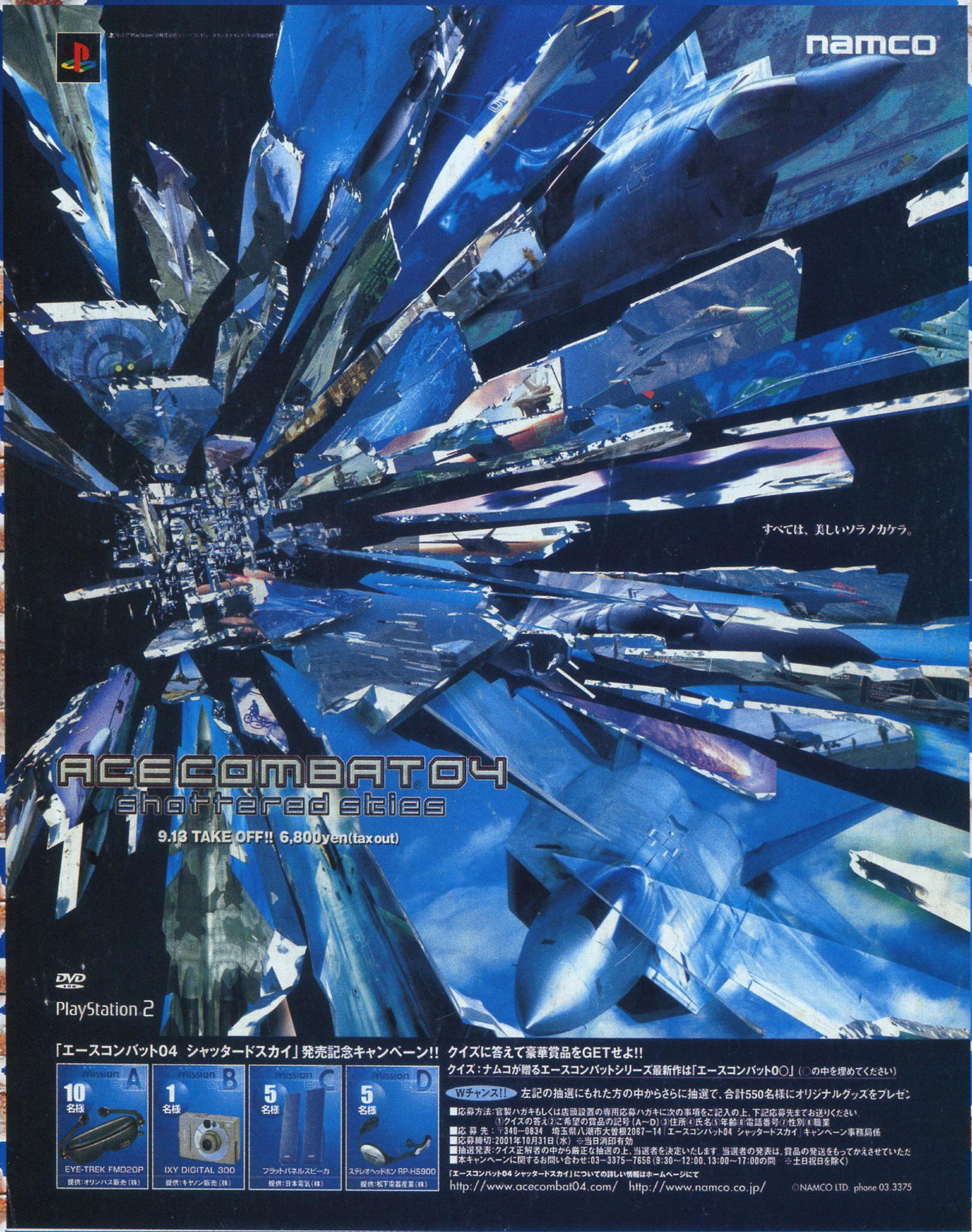
不过有益的朋友别担心，这只是在CD刚出的时候才是这样的。现在大家是可以在网上轻易找到这三个档案的了！嘿嘿！

就看在这三个档案的份上，加多它0.5 分吧！

补充资料3：

高杉和也：漫画《我们的足球场》男主角，村枝贤一作品，小学馆出版。

以热血著称，球场上的铁人，曾到阿根廷留学。在球场上非常冷静，绝对的慢热型选手，遇强愈强。可打中路任何位置，日本队的KEY-MAN。



电子游戏海报鉴赏

纱迦：这张极具魄力的图是NAMCO的PS2大作《皇牌空战4》的广告。这张图初看上去时非常凌乱，好像什么都不是，但只要细看，就会发现在杂乱无章中的美感。而且《皇牌空战4》有一个副标题，叫作“破碎的天空”。在这张图中，蔚蓝的天空被划割为了无数的碎块，正好与“破碎的天空”吻合，构思之巧妙、创意之精巧实在是令人叹为观止，令人怀疑最初《皇牌空战4》是没有副标题的，只是因为有了这张海报后制作人员才忽发奇想，为这个游戏起了一个这样的副标题。

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

文：chaos 编：LIKY

口袋中的游戏王

在日本，漫画和游戏向来就是不分家的，由漫画改变而来的游戏通常都能取得不俗的销量，而其中，不能不提一下《游戏王》，自从1998年KONAMI将高桥和希的人气漫画《游戏王》搬上GB的舞台后，这一名为《游戏王 对战怪兽》（以下简称《DM》）的系列在短短4年之间已经推出了6作（指GB和GBA上的正统作品，并不包括其他机种作品或外传作品），每一作都受到了广大玩家的热烈反响，无论是在日本还是在国内都有一大批拥趸为之疯狂。一款卡片类的游戏能够获得这么大的成功，我想除了漫画的影响外，游戏本身极高的战略性和系统的严密性也是让许多玩家热衷于它的一个方面。下面我们就来简单回顾一下这个系列在掌机上的发展史，喜欢这个系列的玩家们可不要错过。

《游戏王对战怪兽》

发售日：1998年12月17日 容量：16M

“《DM》系列”第一作。从这里就开始了每一作都附送卡的“规定”。由于当时OCG还没出，所以附送的只是按照漫画形象来做的特别卡，只是具有收藏价值（现在想买到都不可能了）。说回游戏本身，没有真正意义上的结局（也是“《DM》系列”的一大特点）。游戏的对手不多，目标就是完成打败每一个对手100次。而打败100次之后就会得到一张特别卡，例如打败海马100次就可以拿到当时最厉害的怪物卡“青眼白龙”。当时的怪物卡除了埃及使者外，其他全部没有特殊能力，完全是按照其攻防能力来战斗。而且卡组没有限制，一堆强的怪物卡可以随便放进卡组。最需要强调的的就是有一张直接减对方5000LP的魔法卡，威力惊人之余也严重破坏了游戏的平衡性。最后需要说的就是输入密码获得卡片的系统在本作就已经出现。但是这个不是直接可以用，需要在标题画面输入特殊指令才可以进入密码输入系统。这里用的密码全部都是日文的假名，官方不公布的话根本不可能得到这些密码。而现在能找到的密码也只有少数的隐藏卡（就是在正常游戏中绝对不能取得的卡）。

《游戏王对战怪兽II 暗界决斗记》

发售日：1999年7月8日 容量：32M

“《DM》系列”的第二作。由于当时OCG已经出现，所以游戏的附送卡也都变成了真正OCG卡。在当时就开始出现了一批为了集齐附送卡而狂买游戏的人。在中国当时也是盗版狂卖的时期，所以见过这些附送卡的人应该没有几个。（主要原因就是正版根本买不到，而且当时OCG在中国还没有人认识。）现在这些卡一般都被奸商“炒”到天价，所以说拥有这些卡的人都是很幸运的。游戏对应GB和GBC，画面比上一作强化不少，卡片种类增加了将近一倍。在卡的分类上，出现了陷阱卡，在当时来说是一大改良。可惜陷阱卡在场上只能停留一回合，实在没什么大作用。在魔法卡里面新增了仪式魔法，只要场上凑齐仪式所需的三张指定卡就可以召唤出仪式怪物卡（当时的终极龙就是通过仪式出现而不是通过融合）。系统方面改良了密码输入，所有卡密码都对应OCG卡上面的密码，只要玩家有这张OCG卡就可以输入密码在游戏中获得此卡（并不是所有卡都可以通过密码取得）。到底是《DM》2的热卖使OCG大幅发展还是OCG的发展使游戏热卖这个问题谁都说不清楚。能知道的就是《DM》2使游戏王系列正式成为GB的大作。

《游戏王对战怪兽III 三圣战神降临》

发售日：2000年7月13日 容量：32M

“《DM》系列”的第三作。严格来说应该是“《DM》系列”的第四作了。因为在此之前PS发售了一款真·《DM》的游戏，虽是外传形式但也可以算是本系列的一员了。本作引入了OCG里面的限制卡、效果怪物卡和祭品的系统，使战术和前两作有了很大不同，进一步接近了OCG。限制卡不必多说，已经变成以后每一作都必定会出现的部分。效果怪物卡只有在出场之后翻开才有效果，用法简单但是实用度不足。祭品系统就是本作的重点。所有怪物卡都加入了等级（也就是星数）的概念，4星或以下的怪物卡需要无需祭品出场，5到6星的卡需要一张祭品，7到8星需要两张。由于最高只有8星，从攻击力3000到攻击力4500的8星卡都有，这就造成了很多“鸡肋”卡的出现。因为相同星数的情况下，当然选择攻击力高的出场，而那些较低攻击力的卡就完全没用了。这可以说是系统设计方面的失误吧。在卡的数量方面，只是比前作增加了一点，但是新增的原创卡系统就是对这一点的补充。利用这个系统可以轻易创造出很多强卡。例如可以做出攻防都是2000的四星卡，无需祭品就可以直接出场，实用度非常高。最后要说的是，本作开始出现了严重的电脑作弊现象，敌方的卡组可以不受限制卡限制任意组合卡组，这就是最失败的地方。

《游戏王对战怪兽4 最强决斗者战记》

发售日：2000年12月7日 容量：32M

GBC上面的最后一个“《DM》系列”作品。最大的特点就是分为游戏、海马、城之内三个版本出现。每个版本的特别版还附送了原作漫画中的三张幻神卡，游戏版是天空龙，海马版是巨神兵，城之内版是翼神龙。这样的做法使得游戏销量比以前的作品高很多，因为很多OCG迷都为了集齐三张幻神卡而把三个版本都买了。说回游戏方面，分了三个版本使得每个版本都只能用自己版本规定的卡，其他版本的卡就算得到了也不能使用。而三张幻神卡每张都只对应一个版本，天空龙对应游戏版，巨神兵对应海马版，翼神龙对应城之内版。最特别的是这三张卡不能在对应的版本中得到，也就是说要用自己版本对应的幻神卡只能通过通信机能和持有其他版本的玩家交换卡才行。游戏系统在前作的基础上进行了改良，怪物卡的等级也重新编排过，全部按照卡的攻守能力来排，使平

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

衡度得到很好的调整。在这里做了一个多余的系统，就是某些卡需要游戏通关一次才可以解除限制变为可以实用。但是只要在密码输入那里输入一个特殊的密码（就是直接看结局画面），这些卡就会马上解除限制变成可以使用的卡。

《游戏王对战怪兽5　EXPERT1》

发售日：2001年7月5日　容量：64M

GBA第一个“《DM》系列”作品。借助GBA强大的机能使画面质量大幅提升，而游戏的规则则是完全按照OCG的规则，使得很多老玩家都要重新适应，而很多不玩游戏只玩OCG的人也开始接触游戏了。这的确可以说是“《DM》系列”的一个里程碑。由于采用正式的OCG赛例，且卡的说明都是日文，使得很多老玩家都无所适从，但是那些一向都在玩OCG的人却很快可以上手，也使得游戏的玩家变成了另一部分的人，这是失败还是成功呢？总之销量就大大不如《DM》4就是了。游戏号称完全对应OCG，但是却出现了很多BUG，令人觉得制作小组的人偷工减料。本作最经典的就是电脑作弊情况。对方经常在第一回合就抽到了闪电、黑洞、圣防护罩这些限制卡，游戏根本就是在一个不公平的环境中进行。最值得称赞的地方是出现了一个叫做决斗机械的敌人（看过漫画的人都应该知道这东西的来历），这个决斗机械使用的卡组就是玩家所用的卡组，也就是说玩家可以和自己对战，试试自己卡组的厉害。

《游戏王对战怪兽6　EXPERT2》发售日：2001年12月20日　容量：128M

本作采用了当时最新的赛例，卡的种类也增加了不少。前作大量的BUG在本作都不再出现，看来制作小组是下了不少功夫的。画面方面和前作没有什么区别，而游戏的流畅度得到了很好的改善。总体来说只能算是前作的一个加强版，没有什么特别突出的地方值得说明。

《游戏王对战怪兽7 决斗都市传说》发售日：2002年夏　容量：未定

预定2002年夏发售。本作进化为CARD BATTLE RPG，也就是说将会有完整的故事内容，这也是以前作品所欠缺的部分。从已公布的图片来看，玩家可以控制自己的人物在地图上随意行走从而触发剧情。玩家控制的人物应该不会是漫画的主角“游戏”，而是一个原创角色。战斗部分当然还是大家所熟悉的卡片战斗。战斗地图相对于前作来说简化了不少，应该就是为了方便初学者的吧。在对手方面，会出现多达100人以上的决斗者，这真是DM史上又一次飞跃。

游戏王规则详解

OCG全称Official Card Game，是KONAMI利用《周刊少年JUMP》上连载的热门漫画《游戏王》开发的一款卡片游戏。随着《游戏王》慢慢由漫画发展到动画再发展到游戏，OCG也逐渐发展为一种颇具规模的活动。日本每年都有盛大的OCG比赛，参加者中还不乏其他国家的人。有了正式的比赛，当然也要有正式的赛例。OCG的赛例曾经叫做“OCG专业赛例”，随着一次大幅改版之后，赛例的名字也变成了现在大家所熟悉的“OCG新专业赛例”。DM系列的规则从DM2到DM4可以很明显地看出是在一步一步地向专业赛例靠近。直到DM5发售，游戏终于完全采用了OCG的正式赛例，更吸引了大批只玩OCG的人。这里可以看出，KONAMI已经使游戏和现实的卡片游戏完全融和在一起了。

基本规则：基本的对战规则。

卡组：卡组分为主卡组和副卡组。主卡组最少40张，不设上限；副卡组15张。主卡组是作为对战时使用的；副卡组是两场对战之间，如果自己觉得主卡组对对手还不够强，就可以和主卡组的某些卡交换，以达到对付不同类型对手的最佳状态。

限制卡、准限制卡和禁止卡：卡组的组合要遵循这些规律。限制卡是每个卡组（包括副卡组）只能放1张的卡；准限制卡是每个卡组只能放2张的卡；禁止卡是不能在正式的OCG比赛中使用的卡。另外，不在此范围内的卡，同一种在卡组里不能超过3张。以下是限制卡、准限制卡和禁止卡的目录。

DM5限制卡：闪电、黑洞、埃及使者各部分、心变、强欲之壶、羽毛扫、圣防、强引之番兵、死者苏生、强夺、未来壶、混沌壶、杀手蛇、索加、押收、巨大化、苦涩的选择、补充要员、停战协定、生死之呼声、王宫之勒命。

DM5准限制卡：大岚、天使之施、双子恶魔、抹杀之使徒、破坏轮、黑森林魔女、三眼怪、力量、遗言状、光之护封剑。

DM5禁止卡：比赛邀请卡、3张幻神卡。

DM6限制卡：埃及使者各部分、黑洞、闪电、心变、巨大化、强欲之壶、强夺、圣防护罩、杀人毒蛇、未来壶、押收、死者苏生、人造人索加、强引之番兵、快乐的羽毛扫、王宫之勒令、限制解除、魔法之筒、苦涩的选择、停战协定、生死之呼声、团结之力。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

DM6 准限制卡：大岚、天使之施、双子恶魔、光之护封剑、抹杀之使徒、破坏轮、黑森林魔女、三眼怪、力量、混沌壶、补充要员。

DM6 禁止卡：比赛邀请卡、3 张幻神卡。

LP 扣除规则：当己方向对方攻击或对方向己方攻击时，被击破的卡要放进墓地里。攻击分为攻击攻击表示的卡和攻击守备表示的卡。攻击攻击表示的卡时，攻击力低的一方被击破，双方攻击力差额在败方的 LP 中扣除，如果攻击力相等，则双方都被击破，但 LP 不扣；攻击守备表示的卡时，如攻击方的攻击力在守备方的守备力之上时，守备卡要送进墓地，但不会扣 LP 值，如果攻击方的攻击力低于守备方的守备力，则将差额在攻击方的 LP 中扣除，但攻击怪物卡不必送进墓地。在这两种扣除 LP 的情况下所扣除的 LP 叫做战斗损伤。也有一些魔法陷阱卡和效果怪物卡可以直接扣除对方 LP 的。

胜负条件：1. 对方的 LP（LIFE POINT）被扣完（每人有 8000LP）；2. 卡组用完的一方即宣布失败；3. 手牌中集齐一套埃及使者即宣布胜利；4. LP 同时为 0 为平局。(DM6 附加：ウィジャ盘效果发动成功即宣布胜利。)

战场介绍：以下是一半战场地图（己方），请看清楚各种卡的摆放位置。其中墓地是放在战斗中被打败的怪物卡和用过的魔法陷阱卡。注意，怪物的装备卡（如恶魔之斧、黑项链、千眼纳祭吸收的怪物卡、被狩剑猎人消灭的怪物卡等）是摆放在魔法陷阱卡的场地上的。地形魔法摆放在地形卡的位置，但是也算在魔法陷阱卡的格子内。

地形卡	怪物卡	怪物卡	怪物卡	怪物卡	怪物卡	墓地
融合怪物卡	魔法陷阱卡	魔法陷阱卡	魔法陷阱卡	魔法陷阱卡	魔法陷阱卡	己方主卡组

决斗流程：决斗前，先决定由谁先开始，一般用掷硬币的方法决定。双方交换洗牌，再各自从自己的卡组抽出头五张卡。抽卡的顺序是从面上第一张开始。

Draw Phase：从卡组抽出 1 张卡。

Standby Phase：玩家检视手牌和发动一些特殊魔法或效果怪物卡的效果，例如邪恶的仪式。

Main Phase(1)：可以做的有：把手牌上的魔法、陷阱卡盖放在场上（没有数量限制）；把一张怪物卡摆放在场上；在手牌上使用魔法卡（没有数量限制）；改变场上怪物卡的表示方式（有翻开效果的怪物卡可以在此时发动其效果，如食人虫）。

Battle Phase：所有攻击表示的怪物卡选择攻击对象或选择放弃攻击；部分效果怪物卡的效果会在此时发动（一般是写有因战斗而送往墓地），如大天使。

Main Phase(2)：如果Main Phase (1)时没有通常召唤怪物卡的话，现在就可以通常召唤怪物卡。也可以使用魔法、陷阱、效果怪物卡的效果。如果怪物卡在本回合未曾改变表示方式，可以在此时改变。

End Phase：宣布结束本回合，此时点算手牌，多于 6 张的要把剩余的放进墓地（丢弃的卡可以自行选择）。

回合结束：只要有一方达到胜利条件即结束游戏，双方同时胜利或失败算平局。

怪物卡

一般作为对战中的主力使用。

种类和特征：怪物卡分为普通怪物卡、仪式怪物卡、融合怪物卡和效果怪物卡。

普通怪物卡：卡面为浅黄色，没有任何附加效果的怪物卡。(如：神灯魔精或恶魔召唤）只是作为纯粹的攻击或防御使用。其中 4 星或 4 星以下的可以直接召唤上场；4 星以上的就要使用适当数量的场上的怪物卡作为祭牲（5～6 星需要一张，7～8 星需要两张）。

仪式怪物卡：卡面为蓝色，是需要经过使用祭牲和仪式魔法才可以召唤出场的怪物卡。（如混沌战士或混沌黑魔导）

融合怪物卡：卡面为紫色，是需要使用特定的融合素材（或融和代用品）和融和魔法才可以召唤出场的怪物卡。（如：青眼终极龙或黑魔龙）

效果怪物卡：卡面为深黄色（纳祭之魔属于有效果的仪式怪物卡，所以卡面为蓝色；千眼纳祭属于有效果的融合怪物卡，所以卡面为紫色。)，是附有特殊效果的怪物卡。（如昆虫女王或人造人索加）

效果怪物卡分为以下四种：

翻开效果：此卡的效果由盖伏变成翻开时发动。如果卡的说明没有强调不能在 Battle Phase 发动的，就可以在对方攻击此卡的时候发动（王座之侵略者就说明不能在 Battle Phase 发动）。如果召唤上场时已经是翻开攻击表示则效果不能发挥作用。如果在盖伏时被特定的除去魔法卡（如向死者招手或黑洞等）或者效果怪物卡的效果（如食人虫或企鹅兵等）除去，效果不能发挥。用死者苏生等卡从墓地召唤时，因为规定是翻开表示，所以效果也不能发挥。

非翻开效果：像弹射龟、加农炮兵这些要牺牲己方怪物卡攻击对方的效果卡的效果要在 Main Phase（1）或（2）选择发动。像时间魔法师、手枪龙或地雷蜘蛛这种要使用掷硬币才决定发挥效果的卡，其效果要在 Main Phase（1）强制发动。还有一种要在 Standby Phase 发动的效果卡则在召唤上场的下回合的 Standby Phase 发动效果。

诱发即时效果：这种效果卡的说明中通常会有“因战斗送往墓地时”、“直接攻击对方 LP 值时”或“此卡召唤上场时”等字眼，效果会在满足条件的 Battle Phase 发动。

特殊效果：又分为三种：1. 需要经过特殊手续才能召唤上场的怪物卡会在说明效果一栏里面以效果的形式说明召唤方法；2. 埃及使者的身体。此卡效果要手牌集齐身体的全部配件才可以发动（身体加上四肢一共五张）。效果成功发动后，不管在己方还是对方的回合都可以马上宣布胜利；3. 融和代用品。这种卡可以代替融合怪物卡指定的特定的融合素材其中一张。使用的时候要遵循融合代用品限制。

表示形式：

盖伏守备表示：卡片盖伏横放在场上。不能装备任何魔法卡，受到对方攻击时或被使用光之护封剑等卡要翻开变成翻开守备表示。此表示的卡由自己翻开时，必须变成翻开攻击表示，即“反转召唤”。但是也有特殊的卡可以从这种表示形式直接变成翻开守备表示，这就是绝对防御将军。

翻开守备表示：卡片横放翻开在场上。此表示形式是盖伏守备表示受到对方攻击时或被使用光之护封剑等卡要翻开后的表示形式。或者由翻开攻击表示受到某些特定效果影响而变成的。也可以自行由翻开攻击表示变成此形式。

翻开攻击表示：卡片竖放翻开在场上。只有此表示形式可以在 Battle Phase 攻击对方。

盖伏攻击表示：卡片竖放盖伏在场上。这是一种特殊的表示形式，只有在对方使用暗之拜访时，翻开攻击表示的卡才会变成此表示。不可以在 Battle Phase 参加攻击且不能装备魔法卡，被对方攻击时就变成翻开攻击表示。

召唤：将手牌、卡组、墓地等地方的卡召唤上场的行动。分为通常召唤、反转召唤和特殊召唤。

通常召唤：每回合只能进行一次的召唤。4 星或以下的怪物卡可以直接召唤上场；4 星以上怪物卡要召唤上场就要使用适当数量的场上的怪物卡作为祭牲（5～6 星需要 1 张，7～8 星需要 2 张）。通常召唤出场的卡只能是盖伏守备表示或翻开攻击表示。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

反转召唤：指怪物卡在己方的Main Phase由盖伏守备表示转为翻开攻击表示。这种召唤在同一回合内没有次数限制。翻开效果怪物卡的效果就在此时发动。要注意的是：不能在Main Phase(1)的时候以盖伏守备表示上场，然后在Main Phase(2)的时候反转召唤。因为反转召唤也属于改变表示形式，在Main Phase(1)刚召唤上场的怪物卡不可以在同一回合的Main Phase(2)改变表示形式，也就是不能反转召唤。还有一个特殊的反转召唤例子，就是绝对防御将军。此卡效果说明反转召唤后可以马上改变为翻开守备表示的。也就是说这张卡可以由盖伏守备表示直接变为翻开守备表示。

特殊召唤：指怪物卡在魔法、陷阱、效果怪物卡的作用下，在手牌、卡组、墓地内召唤到场上。这种召唤在同一回合内也是没有数量限制的。以特殊召唤出场的怪物卡不受落穴的效果影响。如果没有特别说明是以什么表示形式上场的话，就都要以翻开表示上场。

特殊召唤也细分为以下四种：

召唤仪式怪物卡：仪式怪物卡是一种特殊的怪物卡。要召唤这类卡必须集齐仪式怪物卡和所对应的仪式卡在手牌上，再将符合仪式卡上要求的星数的己方场上或手牌的怪物卡作为祭牲，最后使用对应的仪式卡召唤上场。祭牲可以一张在场上、一张在手牌。召唤仪式怪物卡的时候，对方可以使用魔法发射台等卡破坏仪式魔法的发动。作为祭牲的怪物卡就要返回原来位置。

召唤融合怪物卡：融合怪物卡也是一种特殊的怪物卡。首先，这种卡不计算在主卡组或副卡组之内，一开始要放在融合怪物卡专用的格子中，数量没有限制。召唤的方法是在手牌或场上集齐所有的融合素材后，使用“融合”这张魔法卡，融合素材送进墓地，然后就可以召唤出对应的融合怪物卡。召唤融合怪物卡的时候，对方可以使用魔法发射台等卡破坏融合魔法的发动。作为祭牲的怪物卡就要返回原来位置。融合的时候不一定要使用融合怪物卡上面写明的几种特定怪物卡作祭牲，也可以使用融合代用品代替其中一张。

融合代用品的限制：在BOOSTER R3（BOOSTER6）中出现的融合代用品作用是代替一张融合素材卡。这种卡共有4张：心眼之女神、幻想贼、破坏神维沙高、沼地之魔兽王。使用方法例如：真红眼黑龙＋心眼之女神＝黑魔龙或流星黑龙。但是在一次融合中只能用一张代用品，另外一张或两张一定要是正式的融合素材。例如：青眼白龙＋沼地之魔兽王＋沼地之魔兽王＝青眼终极龙是不成立的。

效果召唤：指通过特定的魔法陷阱卡、效果怪物卡的效果使手牌、卡组或者墓地的怪物卡上场。这种召唤的特例有：遗言状、血之代偿、大天使。

死者苏生：其实这种召唤是包括在效果召唤里面的，只是比较特殊才细分出来。这是指通过特定的魔法陷阱卡、效果怪物卡的效果使墓地的怪物卡回到场上。这种特殊召唤要遵循苏生限制：

1.需要经过特殊手续才能召唤出来的怪物卡如果未经正常手续召唤上场就已经从手牌或者卡组直接进入墓地的话，不能复活；如果已经通过正常手续召唤上场后再进入墓地的就可以复活。

2.场上没有卡通世界的话，即时墓地的卡通怪物卡已经由正常手续召唤出场才被破坏的也不能复活。如果是在场上被使用的话就可以复活。在苏生规则限制以外的情况下进入墓地的怪物卡可以复活。

魔法陷阱卡的咒文速度

使用魔法陷阱卡的时候要注意的。

咒文速度1：包括永续魔法、翻开效果怪物卡、仪式魔法卡、地形魔法卡、通常魔法卡和装备魔法卡。这些是速度最慢的卡，不能反击其它卡。如：除虫网、食人虫、混沌之仪式、海、黑洞、魔导师之力等。

咒文速度2：包括普通陷阱、永续陷阱和速攻魔法。可以反击咒文速度1－2的卡。如落穴、六芒星之咒缚、旋风等。

咒文速度3：只有反击陷阱卡。是速度最快的卡。如神之宣告、盗贼七道具等。

魔法卡

一般作为对战中辅助怪物卡攻防的卡。可以在手牌直接使用，也可以先盖放在场上再使用。卡面为绿色。

各种魔法卡的特征图标、使用方法和咒文速度：

普通魔法卡：没有特征图标。咒文速度1，只能在己方的Main Phase发动（1或者2都行）。在盖放的同一回合也可以发动。光之护封剑属于普通魔法卡，但是可以留在场上3回合。这种魔法卡使用后就要马上进入墓地。

装备魔法卡：特征图标为 。（也有一些由怪物卡、陷阱卡变成的装备卡）咒文速度1，只能在己方的Main Phase发动（1或者2都行）。在盖放的同一回合也可以发动。装备后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续装备在目标怪物卡上（大部分装备魔法都没有这种条件的）。装备魔法卡发动以后，如果不通过一些魔法陷阱卡的效果是不能转移到另外一张怪物卡上的。如果卡的说明没有强调装备在哪一方的怪物卡上的话，就可以自行选择装备在己方或者对方的怪物卡上（占用己方的魔法陷阱格）。由暗黑魔族变成的装备卡是占用暗黑魔族这张卡持主的魔法陷阱格的。被纳祭之魔、狩剑猎人这种效果怪物卡吸取的特殊装备卡（由怪物卡变成）如果遇到要返回手牌的效果则马上破坏。

地形魔法卡：特征图标为 。咒文速度1，只能在己方的Main Phase发动（1或者2都行）。在盖放的同一回合也可以发动。地形魔法对双方场上所有翻开表示的怪物卡都有作用。盖放在场上的时候是放在魔法陷阱格，发动后转入地形格，但是也算占用一个魔法陷阱格。地形魔法的效果对病毒、落穴、连锁破坏这些需要具有特定能力的怪物卡才可以发动的魔法陷阱卡也有影响。如果任何一方在场上已经有地形卡的情况下使用另一张地形卡，则原来的地形卡破坏，换上新的地形卡。

永续魔法卡：特征图标为 。咒文速度1，只能在己方的Main Phase发动（1或者2都行）。在盖放的同一回合也可以发动。发动后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续留在场上。（也有一些无条件永续的）

仪式魔法卡：特征图标为 。咒文速度1，只能在己方的Main Phase发动（1或者2都行）。在盖放的同一回合也可以发动。召唤仪式怪物卡的必要魔法卡。

速攻魔法卡：特征图标为 。咒文速度2，可以在己方的任何时候在手牌使用；也可以先盖放在场上，在下回合的己方或者对方回合时发动。在盖放的同一回合也可以发动。

陷阱卡

要一般作为对战中辅助怪物卡攻防的卡，不能在手牌直接使用，一定要先盖放在场上，到下回合己方或对方回合才可以发动。卡面为紫红色。

各种陷阱卡的特征图标、使用方法和咒文速度：

普通陷阱卡：没有特征图标。咒文速度2，一定要先盖放在场上，然后在下回合的己方或者对方回合才可以发动。

永续陷阱卡：特征图标为 。咒文速度2，一定要先盖放在场上，然后在下回合的己方或者对方回合才可以发动。发动后只要满足卡上说明的条件就可以在不被破坏的前提下持续留在场上。（也有一些无条件永续的）

反击陷阱卡：特征图标为 。咒文速度3，一定要先盖放在场上，然后在下回合的对方回合满足条件的时候发动。这种陷阱通常是对应即时发挥的效果，如：对方在手牌使用魔法卡、攻击、发动陷阱、召唤怪物卡的时候。这时就可以强制制消对方行动。

THE END

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：妖灵

Game&Watch 回忆录

——谨以此文献给喜欢怀旧的玩家和为掌上游戏机发展做出了巨大贡献的横井军平先生

随着技术的进步，如今的掌上游戏机的性能已经进化到了前人无法想象的程度。GBA、WSC、GP32，还有谣传（有谣传说这个谣传已经被证明是个谣传^_^）中的XBOY和将要重出江湖的Game Gear，各种掌上游戏机争奇斗艳，给玩家带来无穷的乐趣。但是，当你手中拿着造型超华丽、功能超强大的掌机，玩着容量超大、画面超美、故事超感人的游戏的时候，你的脑海中有没有回想起当年同样给你带来过超快感的、传说中的那个“原祖”的掌机——Game&Watch?

可能有不少资历较深的老玩家还记得，在FC还没有引进中国以前，市面上曾经流行过一种造型小巧、有着液晶显示屏、很像计算器、一台机器只有一个游戏还附带电子表功能的小型游戏机。上面的游戏规则都十分简单，但是却相当有趣，比如海底探宝：玩家要操纵潜水员来到海底，躲开大章鱼的触手，取得沉船上的宝箱里的宝物并且安全返回到海面的船上。那时候的中国人对电子游戏了解还不是很多，也不知道“电子海洛因”有多么大的“危害”（笑），稍微有点钱的家长还会经不住孩子的死乞白赖给他们买上这样一个新奇的玩艺，而孩子们也会因为拥有这样一件奢侈品而骄傲好长时间。这种神奇的机器就是Game&Watch！！

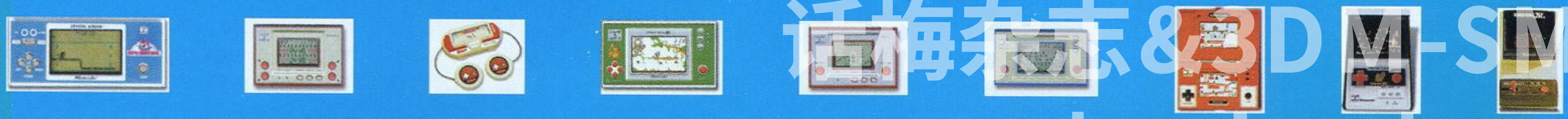
Game&Watch（读作Game Watch，以下简作G&W），世界上第一台掌上游戏机，创意来自于被称为“天才”的原任天堂公司的著名的游戏策划者横井军平先生（任天堂最大的功臣，已于1997年的一次车祸中不幸去世）。1980年4月28日，由任天堂公司正式发表后，这种结合了电子表功能的操作简单、自带液晶显示屏而且可以随身携带的游戏机立刻引起了玩家们的高度注意，一种全新的电子游戏娱乐手段诞生了。当时日本国内的情形是“目光所到之处，无论大人小孩，人手一台G&W”（某日本玩家语）。G&W在日本国内和欧美各国的热卖使得当年还在艰苦奋战的任天堂赚够了钱，并且看到了家用游戏机市场的巨大潜力，于是进一步深入地投入家用电子游戏的开发和研究。在经过了数年的积累之后，1983年任天堂推出了改变了游戏业历史的主机“Famicom”（就是红白机），从而一举成为日本游戏业界的龙头老大。

G&W从1980年发售到今天一共发售了10个种类的机体：最初是“银”系列（Silver，1980），接下来依次是“金”系列（Gold，1981）、宽银幕型（Widescreen，1981～1982）、多屏幕型（Multiscreen，1982～1989）、桌面型（Tabletop，1983）、全景型（Panorama，1983～1984）、新宽银幕型（New Widescreen，1982～1991）、超彩色型（Super Color，1984）、超微对战型（Micro Vs.，1984）和水晶屏幕版（Crystal Screen，1986），另外还有一些特别版（Special，通常是在海外发行的，最近的发行时间是2001年）。这些不同系列的G&W之间的差别很大，金、银和宽屏幕系列造型类似GBA，而全景型和多屏幕型的样子就和文曲星差不多，桌面型长的好像电视机，最接近现在的各种主机造型的就算是超微对战型了，显示屏外面还拖出两个圆圆的控制器。

在日本国内，G&W游戏机的总销量达到了1287万台，而在挪威，1981～1992这11年间一共售出200万台，在瑞典的销量也有80万台，更不要说英美法这些大国了。要知道G&W的游戏都是固化在机器内部无法更换的（不是GameBoy这样的可换卡多软件型），这种巨大的销售数量就充分说明了任天堂从G&W获利多多了。从1975年任天堂和三菱公司合作开发电子娱乐设备开始，到1980年G&W的热卖，任天堂从传统玩具生产厂商到新型高科技玩具生产厂商的转变终于取得了显著的成效，他在日本电子游戏领域也终于站稳了脚跟，并且开始了进一步的发展。因此可以说，G&W的成功是任天堂成功的重要基础之一，如果没有G&W，可能任天堂公司现在只不过是一家平庸的纸牌制造厂，而我们在游戏方面的“生活水平”可能也要比现在落后很多年。

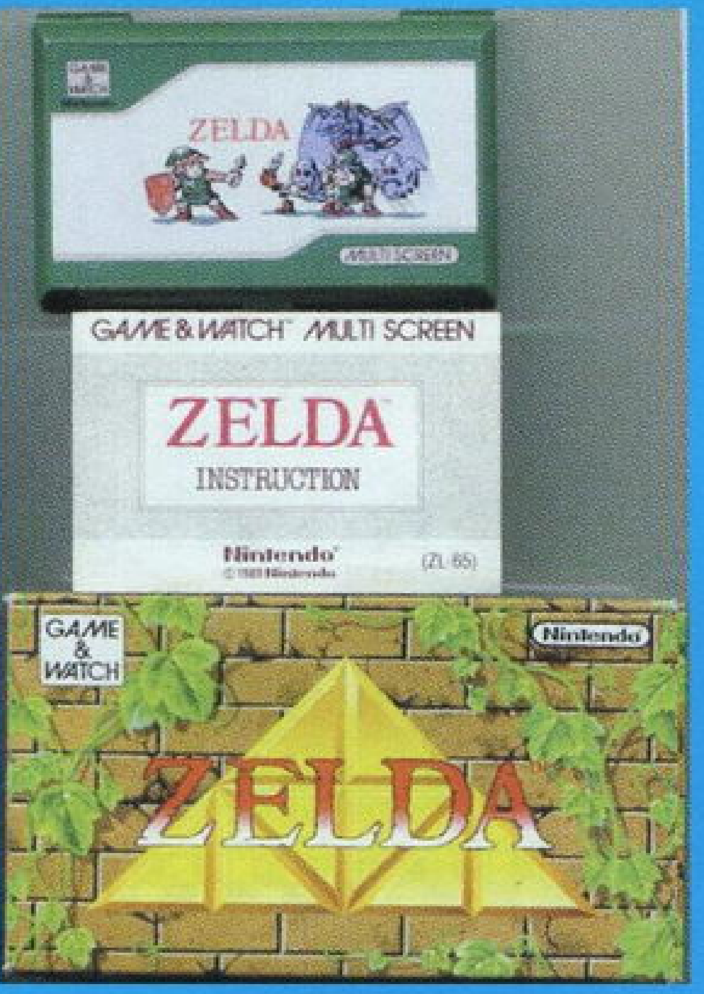
G&W游戏的总数目有59种（也有一种说法是60种，这关系到一种特别的限定版，详细情况请参看文章附录），其中不乏大家耳熟能详的名作、大作，如《救火队员》、《大力水手》、《米老鼠》、《史努比》、《大金刚系列》、《马里奥兄弟》、《塞尔达》和《俄罗斯方块》（因为某些原因最初的多屏幕型的Tetris Jr.成品并没有投入市场，只于2001年在海外发行了和GB版素质相近的普通G&W版本的俄罗斯方块）等等，有的游戏因为极受欢迎还推出了不同型号的G&W。现在世界各国有很多的G&W的爱好者和收藏家，他们都以拥有全部59种的G&W而自豪。事实上因为年代的久远，要想收集齐所有游戏的确是一件不容易的事。但是正如一位挪威的收藏家所说：“There may be thousands of games that are more advanced and more fun to play, but few of those have so high nostalgic value as Nintendo's Game&Watch games.”（世界上有数以千计的更高级、更有趣的游戏可玩，但是在那些游戏中却很少有像任天堂的G&W这样怀旧价值如此之高的游戏。）

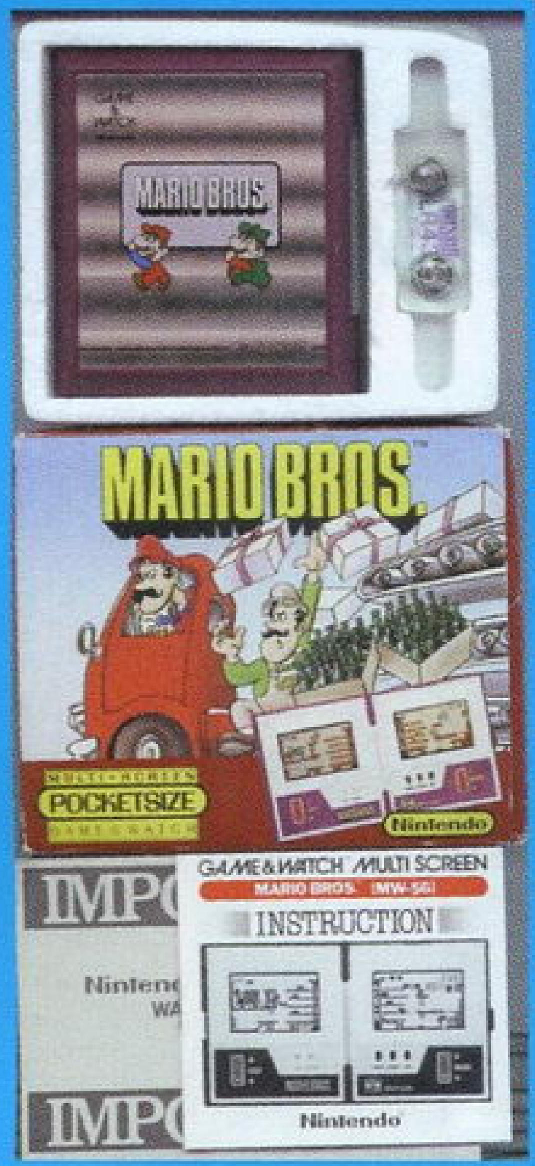
在这里，我就给大家介绍几款比较经典的G&W游戏。首先要说的就是被称为G&W“三剑客”的最有名的三个游戏：《救火队员》（Fire）、《安全帽》（Helmet）和前面说过的《海底探宝》（Octopass）。在《救火队员》中，玩家要接住从着火的高楼上跳下的人并把他们送进救护车中。游戏中存在着利用G&W的电池供电开关把跳楼者一次救下的秘技（当时被称为“必杀技”），使游戏难度下降很多，应该算是最早的秘技了吧。而在《安全帽》中，玩家要操纵戴着安全帽的主角躲开各种高空投掷物，从大楼里脱出。游戏的秘技系统也得到了改进：利用时间显示键和闹钟设定键可以使玩家操作的角色出现“残像分身”，这个分身可不是因为液晶显示屏的显示能力不足而出现的，是真正意义上的分身；有了这个分身玩家的得分就可以变成原来的两倍，当然多了一个分身，游戏的难度同时也会相应上升呀。（鱼与熊掌不可得兼？）除了这“三剑客”外，还有很多经典游戏，比如《抛球》（Ball）和《人洞》（Manhole）。抛球是G&W的第一款游戏，玩家要扮演一名小丑表



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

演抛球，GameA 中有 2 个球，GameB 中则有 3 个球，随着玩家得分的积累，球的速度会越来越快；当玩家的得分超过 800 的时候，球的速度就会超过液晶显示屏的反应速度从而产生“残像”使难度更大；后来任天堂还推出以马里奥等角色为游戏人物的复刻版G&W。在“人洞”中，玩家则变成了雷锋式的人物：上下两层平台中都有几段空当，而总有一些只会一个劲往前走的人来回穿梭，玩家要做的就是以身作路、去堵住空当，不让那些人掉下深渊（黄继光？）；在 GB 的复刻版中，玩家的形象变成了可爱的耀奇，而那些来回穿梭的人则变成了蘑菇仔，令人感到十分亲切。另外的那些大金刚、马里奥兄弟想必大家都是非常熟悉、不用我多嘴的了，而且其他游戏很多都有 GB 的复刻版，我也就不再重复了。这里我还要介绍的是 G&W 的塞尔达和一款与我们所认识的有很大差别的“马里奥兄弟”。这两款游戏都属于那种很有个性的多屏幕型G&W。和系列的其他作品一样，在 G&W 的塞尔达中，玩家要扮演林克四处冒险，在迷宫中探索、击败怪物、打倒巨龙、取得 8 个三角力量，最后救出塞尔达公主。游戏有两个屏幕，下面的屏幕显示的是迷宫中的战斗，玩家要打倒哥布林、幽灵和骷髅等怪物，而随着房间的变化怪物的数目也会有所不同，打倒怪物后玩家还可以获得跟踪弹、地图、恢复剂和心等道具；当玩家拿到地图后，上面的屏幕就可以显示出全体地图，玩家就要朝着巨龙的房间不断前进，一旦进入该房间，就会在这个屏幕上显示林克和巨龙的BOSS战画面。游戏的GameA、GameB 按键分别对应开始和继续功能。本游戏虽然是任天堂的招牌作，但是奇怪的是居然只在海外发行，并没有日版的存在，如果在日本本土玩这个游戏一定会引来很多热烈的羡慕目光。（笑）现在该来介绍前面说的那个“与众不同”的马里奥兄弟了。这款游戏中的马里奥和路易不再是水管工、拆屋工或者大英雄，他们只是在某个酒瓶工厂中打工的普通的搬运工，玩家要不断地把从传送带上送过来的箱子运到货车上，如果箱子落在了地上就会引发报警、工厂厂长就会发怒！虽然看似规则简单，其实这个游戏号称有着G&W上最顶级的难度。游戏采用左右两个屏幕分别显示的形式，玩家从右画面的右下拿到箱子，一直要送到左画面左上的货车处。和游戏的外包装上的画面不同，在实际的游戏画面中马里奥和路易是无法分辨的，这可以说是一大遗憾。





G&W 的游戏充分体现了横井军平先生的游戏制作理念：简单、有趣。而这也是任天堂公司一贯的主张：“ゲームは游び（游戏就是玩乐）！”比起今天的许多游戏，G&W 游戏没有华丽的画面和繁杂的操作，但是 G&W 的游戏却能够充分刺激人脑中的兴奋神经并且积极调动反射神经，同时又不会让玩家感到疲劳，这就达到了游戏最重要的目的——娱乐！很多经典的游戏，比如《马里奥兄弟》，就是通过G&W的宣传效应而名气大增，最后才成为世人称赞的巨作的。直到今天，全世界还有很多人在花费很大的精力去收集G&W，因为“G&W的游戏是这么有趣，当你拥有了一个以后你就会忍不住要拥有第二、第三个，忍不住要拥有所有！”（某海外玩家语）到任何一个搜索引擎去搜索一下“Game&Watch”这个词，你都可以找到很多相关网站。网站的信息也多种多样，有关于G&W 的历史介绍的，有关于G&W 玩家互相交流的，还有关于 G&W 游戏机收藏的。一款发售至今已经将近 22 年的游戏机还能拥有如此高的人气，可见 G&W 的巨大魅力呀！

说了这么多 G&W 的好处，现在该说说它的缺点了。如前所述，G&W 的游戏都是固化在硬件之中的，当玩家一旦熟练地掌握了一款游戏的攻略方法，为了玩到新的游戏就不得不去买一台新的机器，虽说G&W的价钱并不像今天的游戏主机这么高，但是对于资金有限的玩家来说的确不是一件好事，而且不同的游戏有不同的机器，放置起来也比较占空间。这是一点，另外还有一点也很重要。可能玩过 G&W 的朋友都知道，和今天的掌上游戏机不太一样，虽然早期 G&W 采用的也是液晶显示屏，但是更接近传统的计算器的显示屏，画面只能作一些简单的变化，这样就直接导致了显示效果不是很好。在FC出现之前，能有这样的游戏效果可能会有不少人感到满足了，但是随着FC的出现和普及，如此简陋的显示手段自然就不再能吸引大多数人的注意力了。虽然像 Tabletop这个种类的G&W也是彩色的画面，但是它的设计已经违背了G&W 最初的便携的方针，纯粹是为了弥补画面的不足。而且试想一下，在有了FC 以后，还会有多少人去买这种体积不下FC、却只有一个游戏、玩完就得扔掉的主机呢？因此，在不知不觉中 G&W 这个任天堂曾经的大功臣逐渐没落了。

但是任天堂是不会放弃便携机这个优秀的创意的。1989 年4月，还是在横井军平先生的努力下，作为G&W的正统后继机种和多软件版本，“GameBoy”诞生了。“GameBoy”全面继承了 G&W 的优秀创意，并且结合了 G&W 的便携性和 FC 的画面多变性，再加上软件的丰富多彩和大容量（相对于 G&W 来说），迅速地成为掌机市场的宠儿，受到广大玩家的喜爱，并且成为任天堂公司游戏产业的重要支柱之一。而世嘉、NEC 也看到了之前的 G&W 和现在的 GB 这些便携机的巨大发展潜力，分别推出了他们自己的掌上游戏机。虽然由于种种原因，最后坚持到底的只有GB，但是从此引发了各大硬件厂商在掌上游戏机市场的大竞争。近几年来，SNK 的 NGP（NeoGeo Pocket）、NGPC，BANDAI 的 WONDER SWAN（简作 WS，是根据横井军平先生离开任天堂公司后的创意而制作的，也是目前市场上唯一尚能和GB系列周旋的掌上游戏机）、WSC，带有游戏功能的 Playstation、Dreamcast 的记忆卡系统、对应口袋妖怪和数码暴龙以及其他一些热门动画的小型便携游戏，此外还有雅达利（ATARI，著名的美国游戏公司，曾经的业界霸主）的 Lynx（该游戏机只在海外发行，估计国内的玩家是见不到的），刚刚推出不久的功能极其强大的韩国掌机 GP32，以及被炒得热极一时、让人无法分辨真假的 Sony 和微软的便携机系统等，关于掌上游戏机的消息不断进入玩家的视野范围内。掌上游戏机市场如此繁荣，不管是游戏业兴旺发达的外在表现还是掌机市场趋于饱和的前兆，归根到底都是 G&W 带来的风潮，我们绝对不能忘记 G&W 这个老前辈对掌机业深远而重大的影响。

其实最忘不了 G&W 的就是任天堂公司自己了。从 GB 时代起，任天堂就不断推出怀旧的 G&W 游戏合集。任天堂日本总公司和美国任天堂分别在 GB 上开发了 4 款 G&W 游戏合集：GameBoy Gallery1～3 和 GameBoy Gallery USA。由日本任天堂开发的3款游戏提供了未加以任何改动的原始模式以及有着采用了马里奥等任天堂经典角色的新画面和经过调整的游戏规则、操作方式的现在模式。在现在模式中，当看着 GB 级的画面玩着亲切熟悉的游戏时，玩家会有一种全新的体验；而原始模式虽然画面简陋，但对于那些喜欢怀旧又找不到G&W的人来说真是最好不过了，唯一的可惜之处就是无法对应原来G&W的时间和闹钟功能，从而无法使用秘技。美版的游戏在制作水平方面就差了一点，除了画面做了少量更新外，完全采用原始的系统；但是因为在收录的游戏中有一款是日版中没有出现过的，相信为了这一款游戏而购买该软件的玩家也不在少数。最近，任天堂的官方网页更公布了对应 GBA 的 Card-E 系统的 G&W 游戏。通过 2001 年 12 月刚刚发售不久的 Card-E Leader 和专用的卡片，玩家就可以在 GBA 上玩到 G&W 的游戏。凭借 GBA 的处理能力，游戏画面自然比 GB 版的 Gallery 系列还要强上不止一个档次；操作方面，因为 GBA 有 L、R

任天堂的CARD-E 专用卡片。

www.plumbook.cn

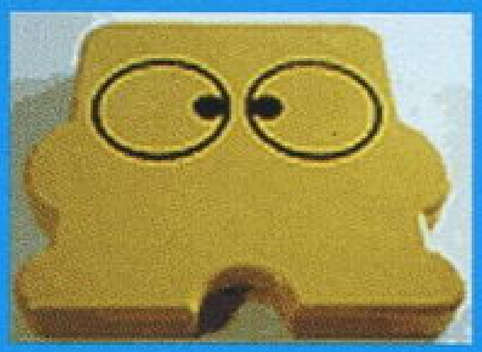
键的设定，所以玩家可以找到和当年G&W十分相似的自然感觉。想想当年一台G&W售价高达6000日元，而现在只需要小小一张卡片就可以玩到同样的游戏，而且画面要好上许多倍，真是让爱伤感的玩家有一种恍若隔世的感觉呀！（笑）

不知不觉说了这么多，无非是想让大家对Game&Watch这个“掌机老祖宗”有一个比较全面的了解，同时也让大家接受一次革命传统教育！今后大家在玩掌上游戏机的时候一定要想起G&W，想起小子我写这篇文章的辛苦，然后感激涕零，把自己收藏的G&W、PS2、NGC、XBOX什么的拱手送给小子我……（邪魔天使飞踢进场：谁让你小子假公济私的！还说这多废话，骗字数呀？我咤！）

附录——传说中第60种的幻之Game&Watch

游戏名称：“超级马里奥兄弟 Super Mario Bros.”（和编号YM-108 的游戏同名）
产品代号：YM-901-S
制造厂商：Nintendo Co. Ltd.
出品年代：1987 年
显示方式：液晶显示屏（LCD）
电源电池：2 节 LD43 或者 2 节 SR43
按键总数：9 个（4 个方向控制键，跳跃、游戏开始、时间显示、闹钟设定和记录清除键各一个）
机身重量：65 克
机身长度：88 毫米
机身高度：91 毫米
机身宽度：10.6 毫米

→机身背面的标签



→这就是Mr.Disk!

这款特别造型的G&W十分罕见，属于非卖品，而且传说中只发行了10000套，并只作为奖品赠送给任天堂公司在日本本国举行的FC游戏“F-1 汽车大奖赛”比赛中获胜的玩家。当然，虽然条件这么苛刻，还是有不少G&W收藏家搞到了这款机器。游戏机的包装盒使用了任天堂的FC Disk系统的Logo——Mr. Disk（超可爱呀！），并且随游戏任天堂公司还提供了暗红色的手提袋、产品说明书以及证明游戏机主人比赛胜利者身份的官方信件（当然，是全日文书写的）。在官方的信件中除了恭喜玩家获胜和奖品的事情外，还提到了胜利者的成绩已经被记录进任天堂中心电脑里的排行榜中（玩家的至高荣誉呀！T_T！感动！），并且邀请胜利者参加之后的“偶像热线”，和来自“心跳高校”的中山美穗一起同台演出。（@_@）

至于游戏的内容，大家都十分熟悉，就是被国内玩家俗称为《水管工》的《马里奥兄弟》。这也是马里奥兄弟从大金刚里“跳槽”后自己组建“公司”担任老板的第一作，从此马里奥越来越火，终于成为了任天堂永远的主角。这款游戏后来还多次出现在任天堂的其他机种上，GBA版的《超级马里奥1》和《2》中也附带有“马里奥兄弟”模式，并且支持四人连线对战，可见这款游戏的巨大魅力和重要地位！

历代掌上游戏机性能大比拼

Atari公司

Lynx

发售时间：1989 年中
双16位图形能力CPU系统：Mikey& Suzy（工作频率16MHz），8位主CPU、16位寻址空间
机身尺寸：9.25 × 4.25 × 2（英寸）（原版 Lynx为 10.75 × 4.25 × 1.5（英寸））
屏幕尺寸：3.5 英寸
输入输出端口：耳机（立体声，使用原版 Lynx时单声道）／专用通信端子／电源 （9V DC，1A）／电池盒（6节 AA）
显示能力：4096色中同时发色16 色／活动块缩放、变形、融合效果／多方向卷轴
分辨率：160 × 102点阵标准分辨率／拥有实现480 x 102分辨率的能力
内存： 64KB 120ns DRAM
卡带容量：1～2Mb，可升至8Mb
电池寿命：使用碱性电池约5小时（使用原版 Lynx时4 小时），可使用充电镍－铬电池，寿命约1.5 小时（使用原版 Lynx时1小时）

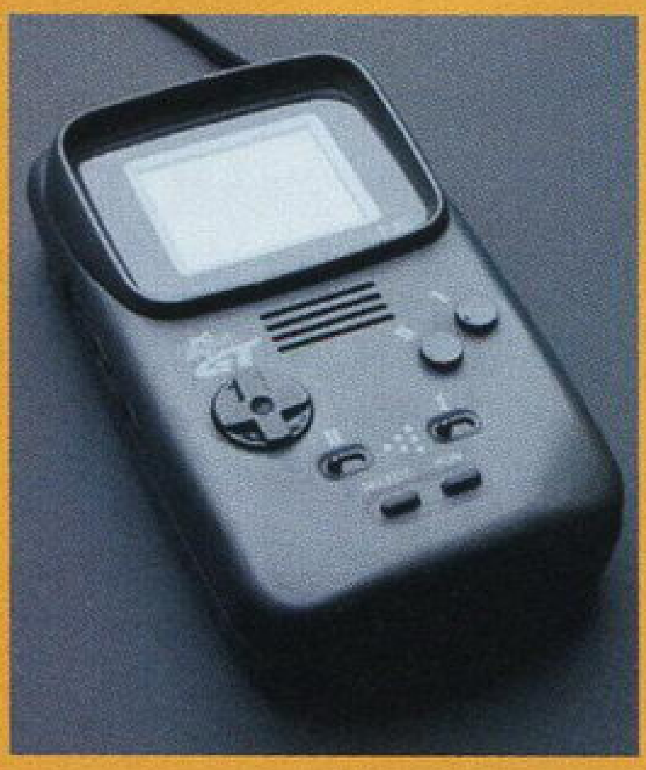
无责任评论：Atari收购了一家濒临破产的小公司并且采用了他们的创意，从而制做出了号称世界上第一台彩色掌机的Lynx原版主机，但是在当时还采用黑白液晶显示屏的GameBoy的威光下完全无所作为，即使后来推出了改进了一定机能的的LynxII型仍然改变不了这种状况。令人感到惊奇的是，Lynx直到今天仍在苦苦支撑（在欧美还是有一些人会购买这款主机，应该是出于收藏的原因）。虽然有着较强的硬件能力（相对于GB而言），但是巨大的耗电量和过小的卡带容量使得主机的发展受到了巨大的限制。

游戏介绍：一款游戏机的成功与否的关键在于软件的丰富性，Lynx最大的缺点就是大部分游戏都是Atari自己制作的，Lynx的游戏软件一共有76款，其中只有14款不是由Atari本公司的作品。Lynx的游戏也以动作类为主，其他类型的游戏相当少。在游戏列表中我们可以发现忍者龙剑传、双截龙和PAC-MAN等几款很熟悉的日本游戏的名字，这些游戏都是Atari从日本公司那里取得版权后自己移植到Lynx上的。（所以制作者的名字是Atari而不是原厂商）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NEC 公司

PCEngine GT



发售时间：1990-11-10

自带2.6 英寸TFT彩色液晶、外部调节端子、立体声耳机端子、通信端子、单声道扬声器等的便携型PCE。装备电视接收器后，VHF、UHF和外部AV输入、外部天线输入也是可以实现的。提供屏幕保护和显示屏自动断电功能。使用6节单3型碱性干电池可以连续工作约3小时。对应全部Hu卡。“GT”是GAME & TV的简称。

PCEngine LT

自带4英寸TFT液晶、电视接收功能、内置单声道扬声器、外部天线输入端子、AV输入端子、立体声耳机输出端子的超高级便携版Core Grafx II。“LT”是LAP TOP的简称。

无责任评论：虽然具备掌上游戏机的各种要素，但是实际上这两款主机只不过是NEC为了方便玩家携带PCEngine主机而制造的附属产物罢了。各种额外的功能使得主机的耗电量大大增加，无法达到便携这个目的。唯一可取之处就是兼容PCEngine的所有卡带或者光盘，可以玩到有着家用机游戏效果的各种游戏。

游戏介绍：这两款游戏机兼容PCEngine的所有游戏，LT外接专用CD-ROM后更可以进行光盘游戏。因为那些都不是掌机专有游戏，这里就不详加介绍了。

SEGA 公司

Gamegear

发售时间：1990-10-06
CPU：Z80/3.6MHz
屏幕尺寸： 3.2 英寸
分辨率： 160 × 146点
发色数：同屏 4096色中32发色可能
活动块：64（活动块尺寸：8 x 8）
音源：4-lyr
内存：24K
电源电池：6节 AA电池，推荐使用碱性电池
特点：屏幕有背景光

无责任评论：作为世嘉用来和任天堂在掌机市场进行对抗的武器，这款游戏机有着GameBoy无法比拟的性能：超大的屏幕、背景光源和彩色的游戏画面，甚至可以收看电视节目。但是，以当时的技术水平，为了实现这些功能，GG同样付出了巨大的代价：超级的耗电能力，6节AA电池的寿命也不过几个小时时间。无法长时间户外使用，和过于花哨的功能，使得玩家在以“掌上游戏机”为目标购买主机时不会选择它，设计思路的错误直接导致了它的失败。

游戏介绍：GameGear在欧美的风头明显要胜过日本国内很多，在为GG制作游戏的第三方厂商中，欧美的制作公司占据了大部分。当然那些加盟的日本公司都还是蛮有分量的，如BANDAI、NAMCO、HUDSON、TAKARA和TAITO，还有GAME ARTS等，而他们为GG做的游戏也都很有名，光听名字就很诱人：《侍魂》、《饿狼》、《LUNAR》、《美少女战士》、《桃太郎》、《泡泡龙》……不过从游戏列表来看，SEGA还是以本公司的作品为主打：“《SONIC》系列”、“《赤手神拳》系列”（国内所说的《格斗三人组》）、《海豚冒险》、《火枪英雄》、“《梦幻之星》系列”等。虽然这些都是很好玩的游戏，但是一个再怎么受欢迎的游戏角色重复出现了好多遍也会让人觉得厌倦的。

Nomad

发售时间：1994年中
CPU：Motorola 68000
时钟频率：7.61 MHz
内存：64K/ 显存：64K
发色数：同屏512色中64发色可能
分辨率：320x224点
音源：10ch立体声
极其耗电，所以电池寿命不值一提。

无责任评论：Nomad（游牧民）是世嘉MD末期作为MD兼容机而出现的一款掌上游戏机，所以可以使用大部分的MD卡带，这就使得它在软件上有了充分的支援。但是游戏机的设计缺陷使得它的体积过大、主机的耗电量也十分惊人，这些作为掌机来说是很不利的要素，所以这款游戏机并没有获得成功。

游戏介绍：完全兼容世嘉本公司的MD卡带，因为没有专门为这款掌机推出的游戏，所以这里就不详细叙述了。

SNK 公司

NeoGeo Pocket

发售时间：1998-10-28
CPU：16-bit
机身尺寸：122mm × 24mm × 74mm
机身重量：160g/130g（含/不含电池）
操作时间：约20小时记录备份功能（内置锂电池）
LCD：160x152点，八度灰阶表示
通信端子：SIO 1 channel 19200 bps/ 5-pin serial port
内存：16 KBytes
电源电池：2节AA
内建功能：闹钟，日历，占星和世界时间

NeoGeo Pocket Color

发售时间：1999-05-01
CPUS：主CPU：东芝 TLCS900H（16-bit），6.144 MHz/ 声音处理：Z80，3.072 MHz
机身尺寸：130mm × 80mm × 30.5mm
内存：12K for 900H/ 4K for Z80
通信端子：SIO 1 channel 19200 bps/ 5-pin serial port
分辨率： 160x152
色彩： 每层卷轴16个调色板，总数48个/同屏4096色中146色发色可能（非NGPC专用游戏可显示20色/4096色）
活动块： 每帧64个活动块，每个活动块4色
卷轴：双层卷轴
声音： 立体声/PSG 6 音质模拟输出
卡带容量：最大 2 MB（16 Mbit)(使用 4-16Mbit 闪存）
LCD：反射型TFT LCD
特点：可以与 Sega Dreamcast连线/内置世界时钟、日历、占星和闹钟功能/内置资料备份系统（使用内置的锂电池）
电池电源： 2节 AA干电池（推荐碱性AA电池)或者稳压器
电池时间： 约40小时（使用碱性干电池）
提供电源、耳机、通信线输入端子

话梅书志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无责任评论：可以和DC联动，这样的主机构想是很不错的，但是可惜发售的时候SNK本公司已经陷入了困境。软件方面，SNK公司推出了大量本公司格斗游戏的移植版，而且制作水平相当高，受到了Fans的爱戴；但是最大的优点同时也是它的致命弱点：除了格斗游戏外，其他类型的游戏太少。第三方软件的缺乏使得NGP成为了SNK专用机，让非格斗迷无从下手自然也就限制了主机的销量。

游戏介绍：软件方面比较著名的都是SNK本公司的系列作品的移植版：《侍魂》、《拳皇》等，另外在街机方面大受好评的《合金弹头》也有NGP专用版本。由SNK和CAPCOM两个格斗游戏制作大厂合作、可以和DC版联动的CVS的卡片、格斗版游戏也受到了玩家们的很大关注。其他能让人有很深印象的游戏就没有什么了。

Bandai 公司

Wonder Swan

发售时间：1999-12-16
CPU：16bit（动作时钟 3.072MHz）
机身尺寸：使用单3型电池时，本体74.3 × 121 × 24.3（mm）/ 使用专用电池时，本体74.3 × 121 × 17.5（mm）
卡带尺寸：41.8 × 65.2 × 6.0（mm）
机身重量：约110g
电源电池：单3型碱性干电池1节/可以使用另外发售的专用电池
LCD：FSTN反射型LCD
画面分辨率：224 × 144点 （点阵部分）
画面尺寸：2.49 英寸 （点阵部分）
定义角色数： 最大512个
活动块表示数目： 同一画面中128个、同一水平线中32个
点阵部分8阶灰度表示可能；静态部分有6个种类的符号表示
音源：数字音源4ch，立体声
本体：压电式发音体
外部输出：另外发售的立体声耳机专用接驳器
卡带容量：ROM最大128Mbit/RAM最大128Mbit

Wonder Swan Color

发售时间：2000-12-09
机身尺寸：使用充电电池时，74.3 x 128 x 17.5mm/ 使用单3型碱性干电池时，74.3 x 128 x 24.3mm
机身重量：约95g（含电池）
电池寿命：约20小时（使用单3型碱性干电池时）
声音机能：本体音源：压电式发音体（单声道）/外部输出：耳机（高音质立体声）
卡带容量：ROM 最大512Mbit / RAM 最大512Mbit / EEPROM
LCD：2.8 英寸反射型彩色液晶（FSTN）（4096色中241种同时发色可能）

无责任评论：虽说和GameBoy系列比起来，Wonder Swan的销售成绩要差很多，但是不得不承认这款主机的强大能力。和GB一样，WS也是横井军平游戏思想的产物，但是WS更好地继承了横井思想的精髓。主机可以有横竖两种玩法，这样的创意不仅对玩家，就是对游戏开发者来说也有了更大的发挥空间；拥有掌机中最多的控制按键，使得游戏的操作方式有了更多的变化；而且WS在尺寸、重量、耗电量方面都比GB系列更加符合便携的特性。从WS到WSC的进化虽然说是顺应潮流，但是也确实使游戏的表现有了进一步的飞跃。可以说，如果不是GameBoy先发售好多年，打稳了根基，今天掌机业的老大到底是谁还是未知之数呢！

游戏介绍：在游戏软件方面，Bandai自然很好地利用了自身取之不尽动画题材，尤其是各种高达游戏，制作水平都相当高。而Square、CAPCOM等大公司的加盟也使得类型变化更加丰富。KONAMI的音乐游戏因为WS的丰富按键而得以完美移植，CAPCOM的口袋战士也有着华丽的演出效果，而Square的“《最终幻想》系列”更是让GB系列的掌机玩家眼红不已。

Nintendo 公司

GameBoy

发售时间：1989-04-21
CPU：Z80（8位）
机身尺寸：90mm × 32mm × 148mm
机身重量：约220g（含电池）
表示能力：四度灰阶
消耗电力：约700mW
使用电源：单3型锰干电池或碱性电池4节/GB专用充电式稳压器
电池寿命：锰干电池约15小时/碱性干电池 35小时/充电式稳压器约10小时
无责任评论：作为Game&Watch的正统后继机种，GameBoy全面继承了G&W的各种优点：便携，游戏简单而且有趣。而且多软件的设定也为掌机的发展打开了一个新的局面，难怪说GameBoy是二十世纪最了不起的发明之一呢。顺便说一下，原始的GameBoy是系列中最省电的机器，也是最巨大的一款（笑）。

GameBoy Pocket

发售时间：1996-07-21
机身尺寸：77.6mm × 25.3mm × 127.6mm
机身重量：约125g（包含电池）
表示能力：四度灰阶
消耗电力：约700mW
使用电源：单4型碱性电池2节/GB系列专用充电包/GB系列专用稳压器
电池寿命：干电池约8小时/充电包约8小时

无责任评论：主要性能参数和GameBoy原型机几乎没有改变，所作的变动只有外形的设计、使用的电池型号和显示屏的改良。机体设计方面，更加小巧和轻便使整个主机显得更加人性化，而显示屏比原型更大、更清楚使得玩起游戏来的感觉要好很多。电池并没有使用系列通用的5号电池，而采用了单4型7号电池，对于拥有多台主机的玩家不是一件好事，而且本主机是系列中电池寿命最短的一台。

GameBoy Light

发售时间：1998-04-14
机身尺寸：80mm × 29mm × 135mm
机身重量：约140g（含电池）
表示能力：四度灰阶
消耗电力：约600mW
使用电源：单3型碱性干电池2节/GB系列专用充电包/GB系列专用稳压器
电池寿命：干电池开启背光约12小时，关闭约20小时 /充电包开启背光约7小时，关闭约10小时
特殊功能：背景光机能

无责任评论：鉴于液晶显示屏的特性，以往的GB主机只能够在光源充足的情况下使用，限制了掌机随时游玩的特性。这次在硬件之中加入了屏幕背景灯光的功能，即使在漆黑的房间中游戏的画面也能够显示得很清楚，绝对是在被窝中游玩的极品。（爆笑）硬件经过改良后使得主机的耗电量下降，电池就具有了更长的使用寿命。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GameBoy Color

发售时间：1998-10-21
机身尺寸：78mm × 27.4mm × 133.5mm
机身重量：约138g（含电池）
表示能力：最大32000色中56色同时发色可能
消耗电力：约600mW
使用电源：单3型碱性干电池2节/GB系列专用充电包/GB系列专用稳压器
电池寿命：干电池约20小时/充电包约10小时
特殊功能：红外线通信功能

无责任评论：虽然CPU的规格没有改变，但是主机中却成功的加入了彩色显示的功能，使得游戏的表现手法产生了更多的变化（可以出现与色彩有关的谜题）。主机新增的红外线通信机能使传统的连线对战的通信方式得到了进化。彩色的液晶显示屏没有了以往的残像，游戏效果十分出众，但是因为成本原因，显示屏的尺寸比GBP的要小一些，当然仍然要比原型GB大。因为采用了新的硬件生产技术，电池的寿命得到了保证，有较长的使用时间。

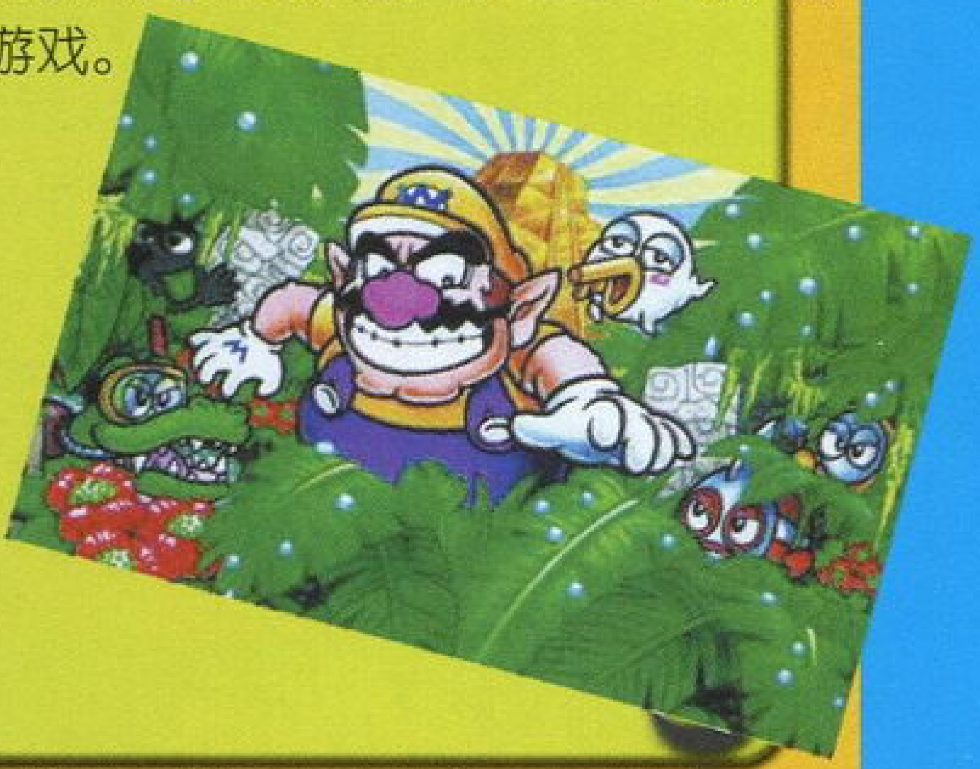
游戏介绍：资格最老、寿命最长的掌机系列自然有最多软件数量，GB软件的总数在1000款以上。世界各国的游戏厂商的加盟使得游戏类型不会显得单调无聊，更可以适应不同玩家的需求。最值得一提的就是曾经带动过GB风潮的《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》和《游戏王》这三款游戏，正是这些游戏的热卖使得与其他掌机相比性能并没有多少优势的GB能够稳居老大的位置。另外，GB上的《瓦里奥》和“《塞尔达》系列”也都是不可多得的精品。

GameBoy Advance

发售时间：2001-03-21
LCD：2.9英寸反射型彩色液晶（TFT）
画面尺寸：40.8mm × 61.2mm
分辨率：240 × 160点
表示能力：32000色同时发色
CPU：32bitRISC-CPU + 8bitCISC-CPU
内存：32KB WRAM + 96KB VRAM（CPU内藏）/ 256KB WRAM（CPU外部）
声音机能：扬声器、耳机端子
通信机能：使用GBA专用通信线4人游戏可能
使用电源：单3型碱性干电池2节/专用充电电池包/专用稳压器
电池寿命：单3型碱性干电池：约15小时/专用充电包：约10小时
消耗电力：约0.6W
机身尺寸：82mm × 144.5mm × 24.5mm
本体重量：约140g（包含干电池）
卡带尺寸：34.5mm × 60mm × 9.5mm
卡带容量：最大256Mbit（GBA专用）

无责任评论：和之前的GBColor的改良不同，这次的GBAdvance是在硬件上的一个飞跃。硬件的加强自然使得游戏的表现有了很大的提高。利用GBA专用通信线，可以实现最多4人通信，这是继红外线通信后，掌机通信方式的又一次革命。液晶显示屏采用了特别的宽荧幕造型，使得游玩起来有更舒服的视觉效果；惟一的缺点就是显示屏的反光比较严重，导致很多早期游戏画面显得比较灰暗，在这方面受到不少批评。

游戏介绍：发售刚刚一年，游戏软件的数量就已经接近了300款。（不包括和日版游戏内容相同的美版游戏）而且除了GBA专用游戏外，主机还可以向下兼容GB系列的所有软件，并且可能在游戏时增加特别要素，这就保证了主机拥有了别的机种无法比拟的庞大的软件基础。《恶魔城·月轮》、《皇家骑士团外传》、《黄金的太阳》、《瓦里奥大陆Advance》等，都是万众瞩目、应该记入GBA历史的游戏。



Gamepark公司

GP32

发售时间：2001-11-23
CPU：ARM9（32位处理器）
显示屏：3.5英寸反射型TFT液晶显示屏
发色数：65536色
分辨率：320 × 240
内藏ROM：512Kb
内存：8MB
外部接口：USB插口
通信功能：RF无线方式（900MHz带宽），10米内最大4人同时
卡带媒体：SMC（Smart Media Card）
音源：立体声扬声器2个/16位立体声音源/支持MIDI/4chWAV混音

无责任评论：寂寂无名的韩国公司Gamepark突然推出了这款有着令人惊异的硬件性能的掌上游戏机。和GBA一样，主机的CPU是32位处理器，而内存居然达到了8MB这种夸张的数量；在显示性能方面，无论从显示屏的大小、分辨率还是发色数上，GP32都完全超越了GBA；卡带的容量也相当大，使得大容量游戏的出现成为可能；另外，通过USB接口可以轻松实现和电脑的数据交换，还有主机间RF无线方式的通信手段都是很新颖的创意。从缺点来说，主机价格过高使它和GBA相比完全没有竞争能力，而且游戏软件的单调以及韩文显示等都使得它和非韩国玩家的交流受到阻碍，不知道CAPCOM等日本游戏厂商的加入会对GP32的将来产生什么样的影响

游戏介绍：目前的游戏数量很少，加上发售预定的一共只有18款，而且主要都是韩国公司的作品，风格也以模仿日式游戏为主。不过值得注意的是，CAPCOM和SPIKE两家日本公司已经正式宣布加盟GP32，并且要分别推出他们的招牌作品，而CAPCOM的发售预定作品竟然是在GBA上延期了很久的《少年街霸3》，另一款是由PS移植的《洛克人X5》，这不得不让人对GP32的未来有一种新的预测。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

从PLAYSTAION起飞的火凤凰

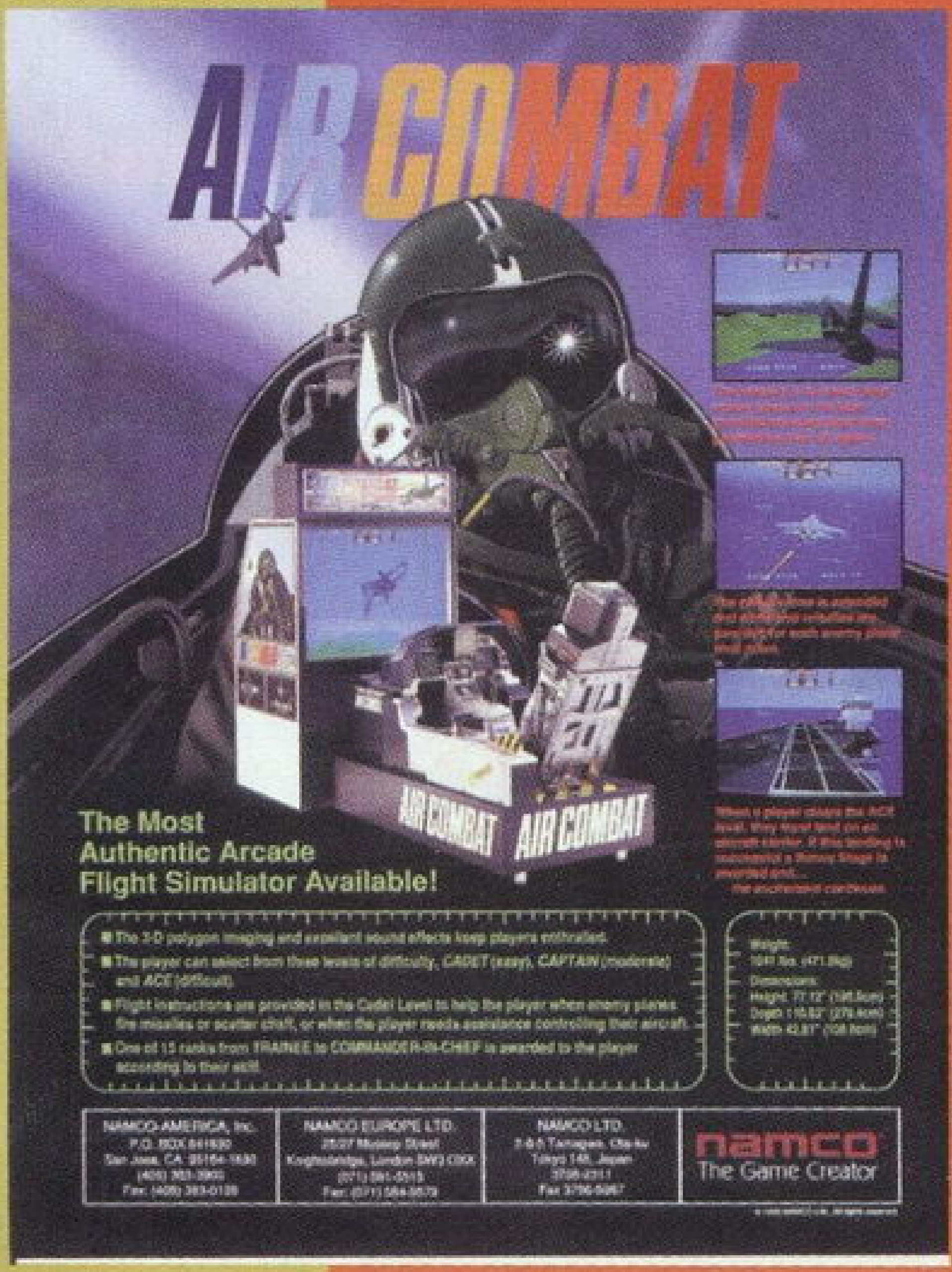
——“《皇牌空战》系列”回顾

说到模拟座舱射击这类游戏一直是家用游戏机的弱项。早年，FC的模拟座舱游戏中，恐怕就只有KONAMI的“《TOP GUN》系列”做出了飞行的感觉（《红巾特攻队》其实也非常具有代表性），但毕竟那是利用2D卷轴画面来表现的，实在缺乏变化和真实的感觉。来到MD、SFC时代，模拟座舱这类游戏依然是因为机能的限制，几乎就没有几款做得比较出色的，在那段时期内KONAMI、ASMIK等为数不多的几家日本厂商还是在这一方面进行了探索，制作了好几款模拟飞行游戏，填补了这项空白。与日本厂商相比，欧美厂商显然对这类游戏更感兴趣，他们不但在MD、SFC上开发了多个模拟类游戏，而且个人电脑同样成为他们创作模拟游戏的平台，而且逐渐由原来2D画面变成了真正的3D游戏，虽然现在看来已经是惨不忍睹，但是这一切都标志着一种全新类型游戏的开始。

强大的硬件是模拟游戏蓬勃发展的基础，虽然当时在家用机上暂时无法实现厂商们的制作想法，但是在街机上，真正的3D模拟游戏却已经悄悄诞生了，各种模拟类游戏也源源不断地涌现出来，其中一款就是老牌街机厂商NAMCO的《AIR COMBAT》。

为了能够在街机市场取得更多的优势，NAMCO比其他日本街机厂商更早进入3D游戏领域。1991年，NAMCO利用SYSTEM 21基板制作了著名的《星空之刀》（STARBLADE），这是一款完全3D化的模拟射击游戏，虽然只是利用屏幕上射出的两道激光击毁外星人的战斗机，但是完全立体的画面和那种纵深的感觉都是以往任何一款游戏都无法表现的，这无疑给当时还处在2D时代的街机市场带来一股新鲜的血液，同样也是NAMCO一次大胆的尝试。

这就是与PS互换的SYSTEM11基板



《AIR COMBAT》街机海报

1992年，利用SYSTEM 21基板，NAMCO终于创造一款全3D模拟空战射击游戏——《AIR COMBAT》。虽然驾驶战斗机与敌人在空战进行格斗已经不止一次地被游戏厂商拿来做成游戏（1987年的《冲破火网》是其中表现最出色的一个），但是利用全3D的画面来表现，这在街机上还是头一次。利用SYSTEM 21基板，游戏已经能够基本上刻画出现代战斗机的轮廓，F-14、F-16这些现役战斗机都能在游戏中供人选择。游戏不但在画面上利用3D来表现，而且游戏的操控同样模拟真实战斗机的驾驶方式。游戏中利用一个摇杆来控制战斗机的飞行方向和高度，而利用左手边的拉杆还能控制战斗机的飞行速度。摇杆上有两个按钮分别是机炮和导弹的按钮，当然它们的数量是有限的。因为有了3D摇杆，使得《AIR COMBAT》玩法格外的与众不同，人们通过它第一次体会到了驾驶战斗机的乐趣，当然适应游戏“古怪”的操作还很得花上一段时间。为了使玩家更加投入游戏，《AIR COMBAT》的机台设计得格外豪华。除了完全拟真的驾驶座椅和摇杆外，51英寸豪华Mitsubishi投影银幕，前后环绕立体声效果以及游戏中丰富的模拟音效都给每一位玩家带来十足的临场感觉，这可能是当时数一数二的高档机台。因为是街机游戏，所以《AIR COMBAT》只有EASY、NORMAL、HARD三关，而且难度都不是很高，平均每关的游戏时间大约为3分钟，当你走下机台就会有一种意犹未尽的感觉。本作最大支持4人联机对战（实在令人不敢想象那种情景）。可能是造价的原因，当时国内几乎就看不到《AIR COMBAT》的机台，很多玩家也就和这款游戏失之交臂了。利用SYSTEM 21基板NAMCO推出了一大批3D模拟游戏，《Cyber Sled》、《Winning Run 91》都是SYSTEM 21的代表作品，而《AIR COMBAT》更是其中的佼佼者。不可不提的是，在1992年SEGA最新街机基板MODEL 1也已经横空出世，由于硬件性能已经全面超过NAMCO的SYSTEM 21，所以制作出来游戏更具魄力，其早期代表作品《Virtua Racing》曾经一度风靡日本，1993年的《Virtua Fighter》同样也是MODEL 1打造的不朽之作。

如果说90年代初是街机游戏3D化的开始，那么到了1995年，3D游戏已经逐步取代了原来的2D游戏成为街机游戏的主流。SEGA公司的王牌街机底板MODEL 2也于1993年推向市场，同时一大批例如《DAYTONA USA》、《Virtua Cop》这样极高素质的3D游戏已经占据了街机市场很大一部分份额，SEGA的老对手NAMCO又如何去应对呢？续1993年的SYSTEM 22之后，1995年NAMCO又推出了SYSTEM 22强化基板SUPER SYSTEM 22，其图像处理能力比前一代基板又有了明显得提升。在SUPER SYSTEM 22诞生的头一批游戏除了著名的光枪射击游戏《TIME CRSIS》外，还有一款就是《AIR COMBAT》续作《AIR COMBAT 22》。由于硬件条件的大幅提升，和前作比起来《AIR COMBAT 22》完全给人一种脱胎换骨的感觉。游戏的画面素质令人欣喜，不仅是对战斗机机体的描绘，游戏的场景也比前作丰富了许多，山脉、机场以及海面上的敌方舰队都制作得相当细致。不仅如此，《AIR COMBAT 22》在娱乐性上也比前作游戏明显得提升。一开始玩家从F-14、F-22、Su-27三种性能不同的现役战斗机中选出一架执行任务。《AIR COMBAT 22》一开始有初级（有说明）、初级（无说明）、上级、时间赛四种难度选择，如果你水平足够的话，当然选择时间赛的游戏时间会比一般游戏长很多，更加考验玩家的水平。游戏中首次加入了僚机，而僚机的型号和玩家游戏最初选择的机种完全相同。空中加油以及海上降落这些要素的加入都使得《AIR COMBAT 22》的模拟度大大提升，真正向玩家展示了模拟飞行游戏的独特的魅力。和前作一样，《AIR COMBAT 22》依旧保持豪华路线，显示设备由原来的51英寸背投变成了新款Mitsubishi52英寸背投，显示效果更为出色。操作摇杆增加了力回馈功能，通讯语音功能的加入也使得《AIR COMBAT 22》临场感觉倍增。可能由于《AIR COMBAT 22》始终是一款专业性较强的游戏，看着陌生的摇杆很可能令大部分玩家望而却步，只愿意在一旁做一名观众，而不愿上亲自坐上机台尝试一把，至于女性玩家更是寥寥无几。总的来说，《AIR COMBAT 22》是一款展现NAMCO制作实力，和SUPER SYSTEM 22优秀硬件性能的游戏，而在商业运营上与SEGA开发的诸多规则简单，容易上手3D游戏比起来却逊色许多。难道模拟空战游戏的命运就是这样吗？答案当然是否定的。

《AIR COMBAT 22》街机海报

众所周知，1994年12月3次世代主机PLAYSTATION隆重登场。做为PS的先头部队，NAMCO超出其他开发商一大截的游戏开发水准是有目共睹的。由于比其他厂商更早的熟悉PS硬件性能，使得NAMCO在PS初期就推出了一大批具有极高素质的全3D游戏，《AIR COMBAT》就是在对《AIR COMBAT 22》进行全方位修正的基础上，

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

于1995年6月30日在PS上推出的首款模拟射击游戏，本作其实也就是后来在玩家心目中拥有极高声望的模拟射击游戏“《ACECOMBAT》系列”的首部作品。由于PS相当于NAMCO业务用基板SYSTEM 11的廉价版，所以NAMCO对这套硬件早就驾轻就熟。当时全3D模拟射击游戏对于广大玩家来说还比较陌生，《AIR COMBAT》的推出完全改变了许多玩家对射击游戏这样一种传统游戏类型的老概念，一经推出就受到了广泛的关注。因为PS的硬件条件无法同业务基板SUPER SYSTEM 22相比，NAMCO在制作《AIR COMBAT》时对画面进行了折中处理，丰富了游戏的内容，使其更适合家庭娱乐的需要，实际效果还是相当令人满意的，为了配合游戏的推出，NAMCO还为游戏设计一个火凤凰的图案，感觉相当时尚、气派，给人留下极为深刻的印象。为了适合手柄的操作，《AIR COMBAT》将操作简化到了极限，使得游戏更容易上手。本作世界观的设定采用虚实结合的方式，游戏中既会出现现役战斗机，同时也会出现假想的未来兵器，丰富的游戏场景，适中的难度再加上节奏感很强的背景音乐，这一切完美的组合在很大程度上实现了玩家在天空中畅游的梦想。游戏还有一点独到之处就是不仅仅可以进行分屏对战而且还支持两台PS进行联机对战，这种“豪华”设定在早期的PS游戏中是非常罕见的，同时说明NAMCO真的是非常认真地去制作这款游戏。《AIR COMBAT》不但完成了向所有玩家展示了PS优秀的机能重要任务，更重要的是它让更多玩家认识并喜爱上了模拟飞行游戏这种特殊的游戏类型，就这样NAMCO又一款经典游戏诞生了！

经过近2年的等待，也就是1997年5月30日，NAMCO终于在PS上推出《AIR COMBAT》的续作，这时玩家会发现游戏的标题已经由原来的《AIR COMBAT》突然变成了《ACECOMBAT 2》。本作是一款相当完善的作品，画面素质比前作有了明显得提高，而前作广受好评的简单操作也被完全保留下来。可选的机种多达近30架，游戏任务也增加到了19关，而且每一关的任务侧重点也是截然不同的，场景变化之丰富，令所有喜爱这款游戏的玩家兴奋不已。如果满足某种条件，还可以进入2 个隐藏关，这样就能引发两种完全不同的结局。实际上《ACECOMBAT 2》非常简单，完全是让玩家体会那种在空战翱翔的乐趣，你

如果乐意完全可以驾驶战斗机来一次观光旅游（还记得大厦中永濑丽子的笑脸吗？）。游戏的开场和ENDING都用高素质CG来表现，又一次向业界展示了NAMCO一流的CG制作实力，看着雄壮的战斗机群伴随着动人的钢琴旋律划过傍晚天空的那一刻，相信玩家心中那种对游戏依依不舍、执着热爱的眷恋之情会立刻浮上心头，那种酸酸的感动显得是那样珍贵。

又是两年过去了，ACE迷们企盼的“《ACECOMBAT》系列”最新作品《AceCombat 3: Electrosphere》登场了，这时已经是1999年的5月27日。可能NAMCO想在该系列上有所突破，所以游戏的各个方面都来了个180度大转弯。游戏的世界已经变成了未来的战争，而玩家驾驶的绝大部分都是假想的未来战机，而游戏的界面也完全设计成了未来的感觉。这一切的改变不能说是坏事，但是令很多玩家感觉太突然了，丝毫没有任何心里准备和感情上的过渡，前几作留下的美好印象突然就这样消失了，因为这已经不再是玩家心目中的《ACECOMBAT》了。虽然《AceCombat 3》并不像前两作那样受到玩家们的一致肯定，但是游戏在整体素质上还是较前作有了很大的提高。游戏中的场景比前两作大了数倍，全新3D游戏引擎的应用，使得对光影、气流等景象的刻画的极为出色，《AceCombat 3》完全用尽了PS全部机能，某些游戏场景

实在令人叫绝！由于游戏中穿插了大量的高素质动画用以交代剧情，所以游戏改为了两张CDROM，由此可见游戏的容量有多大。更夸张的是《AceCombat 3》共有5种不同结局，所有分支关卡加起来共计53关，对于一款模拟射击游戏来说实在是相当庞大。本作首次实现了360度真实操作方式，令游戏整体难度提升了一个档次。《AceCombat 3》是该系列在PS时代的最后一部作品，可惜NAMCO并没有为“《ACECOMBAT》系列”在PS上写下一个完美的句号，这个遗憾一直留在ACE迷心中，盼望着《ACECOMBAT》能够回到原点……

ACECOMBAT04
shattered skies

PS2的时代到来了，NAMCO依然做为先锋部队为PS2提供了强大的软件支持。《山脊赛车Ｖ》、《铁拳ＴＴ》先后以崭新的面貌登陆ＰＳ２，而《ACECOMBAT》迟迟不见动静，难道……距离PS2发售整整一年时间过去了，NAMCO突然发出消息：《ACECOMBAT 04》将于2001年9月13日正式发售了，游戏平台——PS2，终于盼到了这一天的到来。感谢NAMCO，感谢《ACECOMBAT 04》制作小组的全体成员为我们玩家奉献这样一款精彩的游戏，《皇牌空战4》真的没有让热爱，支持它的玩家失望。游戏又回到了那久违的2代风格，浓重的写实画面几乎可以以假乱真，饱满而富有重量感的机体几乎和真实中的一摸一样。从画面上说，《ACECOMBAT 04》已经可以令每一位FANS满意，游戏的操作感觉勿庸置疑，依然完美。“《ACECOMBAT》系列”一向都对背景音乐和音效格外重视，这次《AC04》的音乐同样有着一流的表现，毫不夸张的说《ACECOMBAT 04》的音乐丝毫不比好莱坞一线动作大片来得逊色，背景音乐和游戏的作战任务契合得简直是天衣无缝，将游戏的气氛渲染到了顶点。虽然类似《ACECOMBAT》这样的模拟射击游戏无论是在家用游戏机还是PC平台上都推出了不少作品，但是能够将游戏的气氛渲染这样大气磅礴的惟有《ACECOMBAT 04》，至少现在是如此。从《ACECOMBAT 04》我们可以明显看到本作运用的是3代的强化3D引擎，对光影的表现和3代非常接近，而在关卡设计上留有很重的2代的影子，游戏场景缺乏变化和创新。游戏多以对地攻击作战为主，激烈空战场面却相对较少，这一点令笔者很不满意。再加上游戏隐藏要素太少，游戏总共仅有18关。例如返航加油、僚机护卫、过场情节的刻画这些很容易烘托游戏气氛，提高游戏整体素质的画龙点睛之处，却被制作小组忽略了，给人以轻描淡写的感觉，这些都不得不说是一种遗憾。如果《ACECOMBAT 04》能够尽善尽美那该多好啊，看来这一切只有留给下一部作品去完善了！

按照两年一作的规律，《ACECOMBAT 5》将于2002年5月至9月这段时间内再次和玩友们见面，游戏的平台相信仍然是PS2。衷心希望NAMCO能够在近两年公司经济状况不佳的情况下一鼓作气，秉承一贯严谨的态度，为我们玩家奉献更加完美的《ACECOMBAT》。

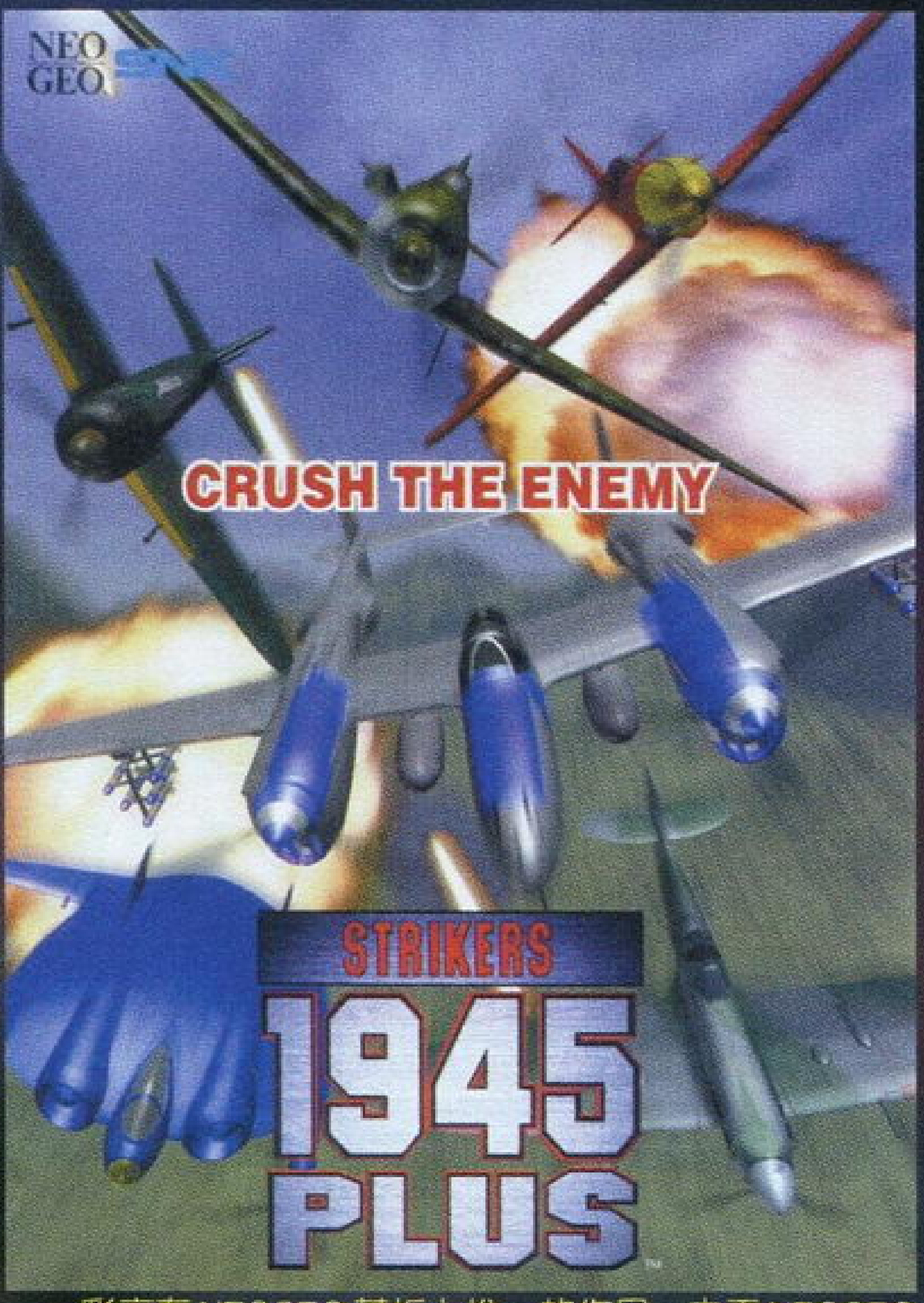
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

留住STG的根——收藏彩京

只要是玩STG的人，就不会不知道彩京。原因很简单，因为彩京是STG之王。游戏公司成千上万，但能够在某一领域称王称霸的，除了彩京，好像还真没有第二个。事实上STG这个曾经红得发紫的游戏类型在上世纪九十年代中期已趋式微，如果当时不是有彩京独挡一面，恐怕早已退出了游戏的大舞台。而正因为STG的衰退，使得喜欢STG的玩家倍受“歧视”。要说起FTG、RPG、AVG这些大受欢迎的游戏类型，即使是菜鸟也能把SNK、SQUARE、CAPCOM的情况描绘得天花乱坠。但STG呢？遗憾，连最有名的彩京恐怕都没有几个人能够说清楚吧？

钱钟书老先生生前曾经教导我们说，吃了一个很好吃的鸡蛋后不要去看那只下蛋的老母鸡（意译）。话虽这么说，但当别人问起你最喜欢的游戏公司的情况时你却无言以对，这也未免太丢面子了。在这个时候，是不是真正的彩京迷，一下子就看出来了。不信？好，那我就考一考你。彩京的英文名和它在日语中的罗马字都是PSIKYO，这也许大家都知道。但是，请问这个名称应该怎么读呢？应该是さいきょう（SA I KYOU）。



彩京在NEOGEO基板上惟一的作品，由于NEOGEO基板机能不足，导致游戏中经常有拖慢现象。而宽屏幕的显示比例使玩惯彩京正统作品的人非常不惯，因此一般未将其算入彩京正统作品中。此游戏已可模拟，苦练后二周目通关不是难事。

彩京的概况

- 商号：株式会社　彩京（さいきょう）
  英文：PSIKYO CO.,LTD.
- 本社
  邮政编码：164-0011
  东京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F
  TEL：03-5340-8768（代表）FAX：03-5340-8968
- 京都オフィス
  邮政编码：604-8266
  京都市中京区东掘川通御池下ル三坊掘川町５５－１大同ビル
  TEL：075-223-3618（代表）FAX：075-223-3638
- 董事长　藤本光三（MITSUZO FUJIMOTO）
- 设立　1992年7月17日
- 资本　1亿3 300万日元
- 年商　10亿9 600万日元（1999年9月资料）
- 职员　80名

彩京的由来

提起彩京这个名字，就算是不玩STG的人至少也应该听说过。不过这个名字是怎么来的呢？曾经在网上看到有人说彩京就是彩色的京都之意，表达了彩京对公司所在地京都和自己公司前途的美好明天的憧憬之情。这当然只是一个玩笑，真实的情况应该是这样：公元1992年7月，在日本京都市南区成立了一家注册资本为2 000万日元的游戏公司——株式会社彩アート京都，这家公司就是彩京的前身。到了1994年的4月，由于业务的扩大，本社所在地转移到了京都市的中京区，在这段时间里已经诞生了不少经典游戏，如《打击者1945》等等。此时已有不少职员反应公司的名字不够响亮，而上层人士亦有改名之意。公司内部呼声最高的一个名字就是由原名缩略而来的“彩京”，大家可以看到，在这段时间内诞生的游戏里都出现了“彩京”字样而不是什么“彩アート京都”，更改名字只是时间的问题。到了1995年2月，公司的名称正式变为了彩京。

还有一点是不得不说的。老街机迷们一定记得VIDEOSYSTEM这家公司，当年它的《多国战机》可是很有名的。《多国战机》与彩京早期的游戏很像，几乎有七成相似。就算是在彩京1999年的《打击者1999》里也依稀还有它的影子。为什么会这么像呢？首先一点，绝对不会是VIDEOSYSTEM抄袭彩京，因为是先有《多国战机》后有彩京的。而VIDEOSYSTEM现在不知何故改行做起了F-1赛车相关的游戏，如《World Grand Prix II》(N64)、《Harrier2001》(N64)，偶尔才做一做STG，如《AeroFighters Assault》(N64)。究竟是何原因使VIDEOSYSTEM从天上掉到地下呢？其实原因很简单：VIDEOSYSTEM的部分员工因不满现状跳槽到了彩京，这部分人后来成为了彩京《打击者1945》的主力，并工作至今。

1992年7月	株式会社彩アート京都在京都市南区成立，注册资金2 000万日元。
1994年4月	由于业务扩大，会址移至京都市中京区。
1995年2月	会社名称正式改为“彩京”。
1996年6月	和世嘉公司签订技术合作条约。
1997年6月	业务进一步扩大，会址迁往东京市中野区，旧社址改为京都开发室。
8月	大阪营业所在大阪市东淀川区成立。
1998年3月	正式进入关东地区。
7月	京都开发室和大阪营业所合并为关西支社。
8月	设立有限会社ステーション，主要负责经营娱乐设施。
1999年6月	有限会社ステーション和店铺经营部门合并。
7月	总产值达到8 300万日元。
10月	东京本社的开发部门成立，形成东京开发组和京都开发组。
2000年6月	与株式会社クラックス合并，合并后的总资产达到1亿3 300万日元。

彩京游戏完全搜集

彩京之所以这样出名，主要还是靠它的正统2DSTG。最早的《战国ACE》和《武装飞鸟》都有着非常明显的《多国战机》的痕迹，但到了《打击者1945》后，彩京就形成了自己独特的风格，其中最吸引人的一个地方就是二周目设定。记得当初第一次听说还有人能打通二周目时，我这才知道原来二周目也是给人玩的（笑），接下来自然就是不停地刻苦修炼了。不过STG如今属于CORE USER的游戏，玩者有限，在国内更是少之又少。在日本有专门的彩京游戏网站，大家在上面互相交流心得，水平自然提高得快。此外还有不少收录有STG攻略影像的出版物，更是沉迷在枪林弹雨中无法自拔的玩家的苦海明灯。

彩京少有的横版STG之作——《战国之刃》，人设由大人气插画家司淳负责，女性角色尤为出色。女主人公こより（美版叫MIKO）曾在《战国ACE》中登场，极难上手。

话梅索克&3DM-SMV
www.plumbook.cn

彩京正统2DSTG的最新之作——《龙之光辉》，人设由绪方刚志担当。游戏的加分系统尤为吸引人，如果按规定动作躲避子弹还可以获得特别奖分。此游戏在国内极为少见。

彩京的STG素质之高是业界公认的，这使得很多人一提到彩京就联想到了STG，久而久之就好像彩京只会做STG似的。事实当然不是这样，现在就让我把彩京所有的游戏来个一网打尽吧！

1993年4月　街机版STG《战国ACE》推出
1994年1月　街机版FTG《BATTLE K-ROAD》推出
　　6月　街机版STG《打击者1945》推出
　　9月　街机版STG《武装飞鸟》推出
　　12月　SS版STG《武装飞鸟》发售
　　12月　PS版STG《武装飞鸟》发售
1996年4月　街机版STG《战国之刃》推出
　　6月　SS版《打击者1945》发售
　　7月　PS版《打击者1945》发售
　　11月　SS版《战国之刃》发售
1997年5月　街机版STG《太阳表决》推出
　　10月　街机版STG《打击者1945 II》推出
　　10月　街机版TBG《对战麻将》推出
　　12月　街机版STG《零式枪手》推出
1998年3月　街机版FTG《堕落天使》推出
　　7月　街机版STG《太空爆炸队》推出
　　7月　PS版STG《太阳表决》发售
　　7月　SS版STG《太阳表决》发售
　　10月　PS版STG《打击者1945 II》发售
　　10月　SS版STG《打击者1945 II》发售
　　11月　街机版TBG《对战麻将快乐天》推出
　　12月　街机版STG《武装飞鸟2》推出
　　12月　SS版TBG《麻将俱乐部》发售
1999年2月　PS版TBG《麻将俱乐部豪华版》发售
　　3月　街机版STG《飞行小子》推出
　　8月　街机版《对战麻将3》推出
　　10月　街机版STG《打击者1999》推出
　　12月　街机版STG《打击者1945PLUS》推出
2000年2月　街机版ACT《掘地大作战》推出
　　3月　DC版STG《武装飞鸟2》发售
　　5月　街机版TBG《永远的对战麻将》推出
　　8月　街机版ETC《问答明星火热登场！》推出
　　9月　街机版STG《龙之光辉》推出
　　10月　街机版STG《GUN SPIKE》推出
　　12月　DC版STG《GUN SPIKE》推出
　　12月　PS2版SPG《来！温泉乒乓球！！》发售
2001年5月　街机版STG《零式枪手2》推出
　　6月　街机版STG《武装弹珠台》推出
　　6月　DC版TBG《对战麻将 CAPCOM VS. 彩京全明星》发售
　　9月　DC版STG《零式枪手2》发售

真是不看不知道，一看吓一跳，原来我们的彩京做了这么多的游戏呀。大家可以看出，除了它的老本行STG之外，其它的游戏在中国都极为少见，而且就算是在STG里也有一些闻所未闻的游戏，实在是令人汗颜。

彩京的战略

和世嘉去年才浪子回头采用跨平台战略比起来，彩京可谓高瞻远瞩。从公司创立开始，彩京就一直坚定不移地走跨平台道路。不过这也不稀奇，从上面大家可以看出，到现在彩京的资本都只有1亿3 300万日元，折合人民币才917万元，比起世嘉、索尼、任天堂这些日本的大公司自是远远不如。这种水平拿到中国来，也就像鸡立鹤群一样。为了生存，在一棵树上吊死的做法显然不可取，广种薄收自然是彩京的最佳选择。

像彩京这样的公司在日本有千千万万，只不过它们没有彩京那样幸运。为了生存，彩京还做过一些“十八禁”的麻将游戏——是不是很有些意外呀？不过彩京在STG领域锲而不舍，终于闯出了名堂，同时也打响了自己的招牌，并以此为跳板开始逐渐向其他领域进军，这无疑是一条正确的道路。去年彩京宣布它在PS2上推出的第一个游戏是SPG《来！温泉乒乓球！！》时，就令不少人大跌眼镜。

除了向不同游戏类型的领域发展外，彩京还干起了技术指导的“勾当”。由于业界公认彩京的STG制作水平最高，所以其他公司在开发STG时往往就会想到彩京。与彩京合作关系最好的当属CAPCOM，CAPCOM也是一个坚持扛起STG大旗的角色，最近的《1944》、《能源之岚》都邀请彩京作技术指导。当然，这种事情是有来有往的。早年的彩京限于实力，找不到可靠的销售渠道，新游戏的发行往往委托给了HUDSON、ATLUS等公司。现在就不一样了，彩京傍上了CAPCOM这个大款，往后真是前程似锦。

前面已经说过了，彩京采用的是“广种薄收”的战略方针，所以它为每个机种都做过游戏——这里面要除开不流行的N64，而32位以下的游戏主机和各种掌机可能是限于机能无法表达枪林弹雨的效果也不见彩京的身影。不过由于SEGA是街机行业的老大，彩京和SEGA自然少不了往来。彩京自行开发的基板就借鉴了土星的技术，它的3DSTG《零式枪手》是用SEGA的MODEL2基板开发的，而最新的《零式枪手2》则是用SEGA的NAOMI基板开发的。

后记：在刚刚结束的AOU2002娱乐展中，我没能找到彩京熟悉的身影。难道彩京今年毫无作为吗？不，我绝不相信。2002年是彩京建社十周年纪念，我相信彩京一定会推出一个具有纪念意义的作品，我相信它就是——《打击者2002》！

这就是日本的STG专门经营店，除了各种琳琅满目的STG相关商品外，还可以看到当地玩家的名次排行榜。这些玩家都留有详细地址，大家可以登门讨教——水平就是这样提高的。在截稿前惊悉国内已经出现了专门的彩京游戏网站，欣喜万分！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSO PLAY 日记

文：小孔

AUW 历 3084 年 12 月 21 日

大家好，我是来自先驱者 2 号的赏金猎人——kokonipiggy！初次见面，请多多关照。今天是我拿到猎人执照的第一天，选择的职业是女性的人类魔法师 Fomarl，ID 是粉红色的 PINKAL，从今天起，我就在先驱者 2 号上和大家一起调查行星拉古奥尔的神秘爆炸事件了。我们的移民船先驱者 2 号已经在宇宙里航行两年了，好不容易到达了这个乐园的星球却突然发生了大爆炸，星球表面上原来负责开发工作的先驱者 1 号上面也是一个人都找不到！那里究竟发生了什么？先驱者 2 号的总督泰蕾尔阁下委派我们去调查那里的状况。

我们是赏金猎人，是隶属于猎人公会的探险家，连军方绝密的调查工作有时都不得不倚仗我们的实力。当然，现在的我还只是个新人，要不断地在平时的工作和战斗中积累经验才能有资格接到那些危险重重的任务呢。嗯，让我看看今天公会里有什么任务可以做呢？

任务：战斗的基础

委托人：调查员基多

委托内容：把正在拉古奥尔地表调查的猎人，平安地带回来。

报酬：500 美赛塔

难度：低

OK，就选这个啦！

我的委托人是一个中年的大叔："你是 kokonipiggy 君吗。我叫基多。"

他显得有些担忧："有个叫亚修·卡南的年轻猎人，接受委托前往拉古奥尔地面做调查了……但是现在已经超过了预定的调查结束时间。他可能出了什么事情。所以想请你到拉古奥尔去，找到亚修并把他平安地带回来。你并非一个人，那边那个猎人会和你一起去。"

我抬眼望过去，那边是有一个紫色的机器人大汉。我走过去……"啊，kokonipiggy，就是你吗？与别人组合还是第一次吧？这件委托本来是我从基多那里接受的，但突然要我和别人组合。不过委托人这样说，也是不得已……可别在拉古奥尔闲逛啊。要按照委托人的话去做。既然身为猎人，就应该记住这些。"

我和他一起来到基多面前："这位机器猎人和你一起去，他叫基利克，能力很高，或许能传授给你不少知识……呃，基利克老大，请不要生气，还是两个人一起去比较好。一个人负责将亚修的调查结果数据磁片准确无误地带回来。另一个人的任务是当亚修受伤的时候，充当护卫队员。就是这样……其实这不是官方的调查，而是我个人的委托。亚修是我的堂弟，我不想让他死……拜托了……"

我和基利克一同前往森林地带。这是我第一次参加战斗，说实话，还真有些紧张呢。基利克好像也看出我是个新手，给我简单指导了一些战斗基础知识："现在的敌人是拉古奥尔的原生生物。如果对手进入自己可攻击的范围内，会出现锁定光标，便知道自己瞄准谁攻击了。注意别被包围！有时候击倒了一群家伙，还会出来一群藏起来的家伙。要一边注意雷达一边看清周围的情况，在被包围前调整位置。如果不能击倒在场的所有敌人，有的门锁是不会打开的，估计是保险锁还在运作着的关系。除此之外，有些门得用开关来打开。按下开关，门就会打开。两个人的话可以互相照应，一个人的时候就顾及不到背后了。所以一个人的时候要频繁地转换视野，边确认周围的情况边战斗。把我所知道的基本技术告诉你吧，站住听好了。首先，武器的攻击方式分为 3 种。这一点你应该知道吧？普通的攻击虽然威力低，但是容易命中。储气后的重攻击虽然威力很高，但不容易打中敌人，而且容易露出破绽。还有发挥武器的特殊能力的特殊攻击这一点根据不同的武器都不一样。就是这 3 种。看准时机可以做出三回连续攻击，在第二击开始就会变得比较容易命中，这是提高命中率的技巧。为了更好地战斗，应该熟练地应用它。也就是说，连续攻击的时候，使用哪一种组合进行攻击，须根据敌人情况来判断。这样的话战斗就变得轻松了。等下一批敌人来的话，你可以试一试。那就没有问题了。不要拖我的后腿啊。"

我照他说的试了一下……

"怎样？掌握要领了吗？kokonipiggy？在容易命中的 2 次普通攻击后，第三击可以改为重攻击！这只是举例——只是一种组合。如果还无法打中敌人的话，那就使用魔法吧。魔法会消费ＴＰ，但不会打不中的。我们智能机器人无法使用魔法，这方面挺羡慕你们的。对哪个敌人用什么样的攻击要通过颜色来判断。敌人身上出现的锁定光标颜色，可作为哪一种攻击的判断依据。kokonipiggy，看自己的身边，与锁定敌人光标的颜色相吻合的颜色就是你要选择的攻击方式。比如有被红色光标锁定的敌人就用红色按钮攻击。这样的攻击是最基本的手段。武器和护具也有很多的属性，这可以对应敌人的种族属性。什么样的武器对什么样的敌人会最有效。生存在这一带的大多是原生生物，所以使用这个系统的武器比较好。魔法也是一样的！你必须了解哪种魔法对哪种敌人比较有效。不能利用好就无法在战场上生存，好好记住这一点。"

基利克是个好老师，但是当他在战斗的时候我却总有些感到不安，听到他切碎怪物时发出"哇哈哈哈！"那样的声音，似乎对杀戮这种工作由衷地感到快乐！基多说那种机器猎人他还是第一次遇到，一直感到凌厉的杀气。简直是只为了战斗而制造出来的。嗯，就是这种感觉吧！

一路前进着，我们好像听到什么声音……呻吟声？一个穿黄色衣服的猎人躺在地上："谁、是谁？你们……虽不会知道……你们是谁……但要小心点……那些家伙……在这附近……又藏起来了……磁片……应该在那些敌人的……附近……"

远处，我看到有东西在闪光，是"数据磁片"！哈哈，找到了！突然几只怪物冲了出来！但是在基利克的镰刀下他们也只有惨叫的份。我们回到这个年轻猎人的身旁，他就是亚修。亚修说："谢谢你们的救命之恩。是基多让你们来的吗……是这样啊！可恶，总是把我当小孩。能完成任务是好，但却在这里受到怪物的袭击……数据磁片也掉了，敌人又藏起来了，自己却晕过去了。畜生……真不甘心……真对不起，虽然得到了帮助……但还是有点不忿啊！"

基里克说："我带这个碍手碍脚的家伙回去。你将数据磁盘送还给委托人，然后任务就完成了。我说 kokonipiggy 呀！你要变得更强大，变得能够让我满足。我对你抱有希望。呵呵……"说完便走了。

我拿着数据碟片回到公会，基多说："基利克拿到报酬就走了，比你早一步。带回来的磁片确实是委托给亚修的东西。多谢了！亚修那家伙没有到医疗中心去治疗，在那里忍着，真是让人不放心。报酬已经给公会了，请去柜台领取吧。"

我，得到了平生第一笔赏金：500 美赛塔！

这就是我赏金猎人生涯的第一天，充满了危险、紧张与刺激！还有那个强

游戏志&DMSMV
www.plumbook.cn

壮的基利克，也许有一天，我会和他在战场上一决高下的！

AUW 历 3084 年 12 月 22 日

任务：拉古奥尔的大地主（将那个想把土地占为己有的贪婪老爸带回来！）

委托人：拉克东的儿子

委托内容：把为了获得拉古奥尔的土地而出走的父亲拉克东带回来。

报酬：700 美赛塔

难度：中

今天的委托人是个年轻的小伙子，看样子很是着急："啊，魔法师，拜托了！我那个傻老爸，不知道是不是发疯了。说了什么"我要快点下去，把那块将来很有前途的土地弄到手。"就跑掉了！就算比别人快一步，也不表示那块土地就是他的了呀！是吧？真不知道会怎么样，太危险了！拜托了！尽快将父亲找回来！"

嗯，听街上的人说，这个叫拉克东的大叔实在很令人头痛："他这个人很贪婪，不仅如此，脾气也不大好。简直就是不见棺材不落泪。不过，这就是所谓的'反面教材'吧，他的儿子可是个很出色的人哟。"有个猎人在森林边上见到了拉克东，被怪物追着逃，但是他却没有帮忙："你在说什么呀。生死攸关的时候不要感情用事。我又没有接到委托，没理由帮忙吧！"没办法，看样子只能自己去找了。

在森林里转了一圈，这里的怪物对现在的我而言实在是有些吃力，有点怀念基利克了，有他在身边的时候什么怪物都不用怕！但是，要成为一个像莉可姐姐那样真正伟大的赏金猎人，还是要自己努力才行呀！终于，在一具机器舱的残骸附近发现了一位老人。

"呜呀！太太太、太可怕了！这些凶残的动物是什么东西！这样子，土地的价格怎么可能上升！不，不要过来！"

"……什么？我儿子委托你带我回去？哼！这么说的话，不得不回去了。但是！是有条件的：把我留下做记号的3个留言珠子拿过来！只要你能帮我回收留言珠子，我就老实地跟你回到先驱者2号。不管怎么说，那些珠子遗失的话会很可惜。应该在森林里。好了，快点去吧。"

第一个珠子很快就找到了，珠子里有留言："这一带的土地皆为佩卡利一家之主拉克东所有。"这家伙，真以为自己是大地主呀？第二个珠子里面也有："佩卡利一家之主拉克东的所有地。非法侵入者罚款。"什么跟什么呀！这个财迷心窍的老头！先给他两个得了！

结果，他不但不肯跟我走，还教训了我一顿："怎么还没全部拿回来啊！你这样闲荡，什么时候才能完成工作啊。"这个老头，要不是看在他儿子的份上，干脆就把他留在这儿得了！终于，最后一个留言珠子在入口附近找到了。留言："已经取得土地占有权。禁止进入。佩卡利一家之主拉克东。"唉，领到这个任务就算我倒霉吧！那老头倒是很高兴："噢噢！所有的胶囊都拿回来了吗？好好好，太好了！终于可以逃离这个危险的地方啦！太好了！"更可气的是好不容易回到先驱者 2 号，他居然说："等到可怕的怪物没有了，再去一次吧。"真不知道他还会搞出什么花样来？街上的人也说："哎呀。他竟然能活着回来。会不会说什么'运气太糟了'之类的话呢？"七嘴八舌的。

我的委托人倒还真是个好孩子："最重要的是父亲平安归来，这样才好。给您添麻烦了，再也不会出这样的事情了。"是呀，这种工作我绝不会干第二次了！

就这样，我又得到了 700 美赛塔的报酬。

对了，在医院门口有一个小孩子，看上去很有精神的样子，以后有机会的话可以和他好好聊聊。

AUW 历 3084 年 12 月 23 日

任务：钢之心（从拉古奥尔运来的重要的商品丢失了？）

委托人：商人迦隆

委托内容：从拉古奥尔运来的道具在途中全部被抢去，请帮忙拿回来。

报酬：500 美赛塔

难度：低

这次的委托人是个胖胖的商人。虽然我平时印象中，奸商们总是一幅肥头大耳的样子，但人家是委托人，也不好说什么。他倒是显得很着急："噢，你就是那个接受了委托的魔导士吧。我叫迦隆，是从事道具买卖的商人。能不能尽快去趟拉古奥尔，帮我把商品取回来！那是非常非常重要的商品！无论如何也要做成和这个世界的第一笔买卖！只要能取回来，肯定能赚大钱，不会错的！可那个负责押运的无能的枪手，在途中竟然被智能机器人夺走了商品！请你无论如何也要找出那个智能机器人犯人！帮我把商品夺回来！详细情况直接去问那个无能的枪手吧！他还在那边徘徊呢。

那边是有一个个子高高的枪手在走来走去的，他看到我走过来说："迦隆把任务委托给你了吗？啊，那商品是玛古。迦隆那老头不知道从哪里听说在拉古奥尔有很多遗失的玛古，就想起来做贩卖玛古的生意！真是可怕。唉，接受了这个任务的我也没资格说什么……在收集的时候，我就一直在想：这个玛古的主人怎样了呢……总觉得自己好象是在盗墓一样。虽然玛古是科学家们制作的防具型的机器，是成为猎人的时候，配备给我们的象证件一样的东西。但是谁也不想让自己的玛古变成那个样子啊！我那样想着，然后在归途中遇见了奇怪的智能机器人，玛古就被抢走了。老实说，这种结果反而让我觉得很轻松。"他顿了一会儿，好像鼓起勇气似的又接着说："其实那并不算被袭击，是玛古自己开始活动，然后就不见了……总之不太清楚，大概是我想得太多了吧……"

嗯，玛古会自己活动，这件事还真是奇怪！去森林里好好看一看吧！今天的森林，蛮安静的，比上次那个古怪的拉克东在的时候要安静得多了，森林中间，我看到有一个粉色的人影，是一个女机器人，难道她就是迦隆说的"智能机器人犯人"？我悄悄地走过去，听到她好像在自言自语："咦？那孩子果然不在……"啊，被她发现了！"啊！吓我一跳。那个……打扰了……请问你有没有看见……玛古？"

玛古？我只有背上背的这一只，其他的并没有看到呀？

"是这样啊……去哪里了呢……稍微不注意，它就不见了……"真是的，我可是来拿回玛古的呀，这个女孩子就是我要找的犯人？"啊，不是的！我……并不是想抢枪手的玛古。只是，很多玛古都很悲伤，我忍不住和它们谈话……所以，这个……和它们聊得太多了，结果……不知不觉中玛古们就跟着我走了。我不是故意的，是真的……不过……大家都说想回到原来的主人那里去……全都走了。最后留下来一个说跟我在一起，但是刚才也不见了。对、对不起！那、那个，我也帮你一起找吧。可能只是走散了，我想它不会去很远的地方。"

嗯，眼下也只有这个办法了。"我叫kokonipiggy，你呢？""我叫艾尔诺娅，艾尔诺娅·加米艾尔，是智能机器人。那个……我随便放走了玛古，你……生气了吗？真是抱歉！但是……可能你们没有注意到，玛古也有自己的意志的！在猎人装备的它们时候，玛古就已经把那个人当做主人了。也有头脑比较好的玛古，能自己进行回复、防御攻击等。还有很多关于玛古所拥有的厉害的能力……那是……什么来着？从博士那里听到的过……光量……子？光量子什么的……总、总而言之一定要好好珍惜玛古！玛古在失去主人的时候也会很悲伤的！"对玛古都这么有爱心，她还真是个温柔体贴的好女孩。嗯，我的玛古好像还没怎么成长过呢。她微微一笑："kokonipiggy 君的玛古，一定也是个好孩子。因为 kokonipiggy 君很温柔。"哎？真的吗？说得我有点脸红了！不过，艾尔诺娅是怎么能和玛古交谈的呢？"哎？为什么能和玛古交谈？为什么呢？嗯……很抱歉，我自己也不太清楚。"她又看了看我的玛古说："嗯……实际上，那个、那孩子可能是肚子饿了什么的……是真的！玛古也是活的，要经常喂它们吃东西！而且，最好给玛古喜欢的食物。不同玛古也有自己不同的喜好。比如说小回复液、大回复液等等。先打开菜单，选择道具盒，再选玛古这一项……就能喂玛古吃东西了。只要

话梅杂志 www.hmbook.cn

能了解玛古的话，玛古会按主人的期望而成长的。”

“啊。对了！我想起来了！玛古在主人受到攻击时，是会储气的。储气后，使用聚集的能量可以引起‘光子风暴’！好像是这样的。主人在攻击的同时，玛古可以根据同步率积蓄能量。蓄足能量后，看玛古的能量槽满了，就可以使用光子风暴了！博士是这样说的。说起来，我的玛古和博士的玛古是双胞胎。小时候它们两个非常相似！但是，现在却变得完全不一样。玛古真是不可思议呢！Kokonipiggy君的玛古也会逐渐长大的呢！”走着走着，我们来到了森林的深处，有一个光点在闪！

“啊！找到了！就在那里。”我们找到了那个走散的玛古。艾尔诺娅说：“是吗？它好像是去向以前的主人道别。已经告别过了，可以去找新主人了。对吧？只要善待玛古，它就会很喜欢主人的。kokonipiggy君也要好好照顾自己的玛古哦。虽然语言不通，但心是相通的！它是好孩子。玛古就像我的兄弟一样，所以我能够明白它们的话。”

回到先驱者2号，我把那最后一个玛古交给迦隆，他显然大失所望：“什么什么！就只有1个？其他玛古都已回到主人那里了？回到主人那里……怎么会……啊！唉，报酬去公会领，反正事先已经付了。本来应该能赚大钱的，这下可亏大了……”

那个枪手还在那儿：“是嘛。这样……真好啊！与其被当成买卖道具，回到原主人所在地方的玛古才是幸福的。虽然这样说不太好，但迦隆的确不具备商人的才能。我听说他好像属于一个奇怪的商人组织。只看到眼前的利益，这种目光短浅的商人是无法成大器的。必须以长远眼光来看，得先建立起信用。这次事件能让迦隆回心转意就好了……不过好像不大可能。”奇怪的商人组织？嗯，以后要小心些了……

任务结束，得到了５００美赛塔。嗯，今天知道了许多有关玛古的事，以后要好好对待我的玛古才行了！嘿，小家伙，你喜欢吃什么？

AUW历3084年12月24日

嗯，今天是平安夜，网上（online）一定很热闹吧？说不定能多认识几个好朋友呢！对！说去就去！我登陆到猎人公会的总船，跳上了JP-ship09：block12，这里有很多中国朋友，他们是“大陆梦幻骑士团”的成员。团长是某游戏狂人兼游戏店老板LTJ君，负责人事的是大名鼎鼎的雪鹰姐姐，还有PSO狂人TAKI君等等大好人，据说我的几个哥哥姐姐也早就加入了，可惜我从来没有见过他们。听说他们还有很多珍贵的道具要给我！嗯，先进入城市里面吧！

我们建了一个队伍名叫PDKU，进去后发现，怎么街上的景物大变样了？城市里漂浮着巨大的圣诞树！哇！好神奇呀！这就是传说中的圣诞节派对吗？在我眼花缭乱地欣赏圣诞树的时候，雪鹰姐姐——哦，不，应该说她的第一使魔大帅哥Leon君——就已经把哥哥姐姐们要给我的道具齐刷刷地摆在地上了。有炎杖、冰杖、雷杖1套，全属性防御插件4个，全状态防御插件，四插销铠甲3件，地狱火箭炮1个，圣光枪1把，上级魔法碟子1套……还有两个200级的玛古！一个是攻击力187的小海豚那罗迦！还有一个是命中率超高的小蝴蝶梨舞！天哪！看得我恨不能一口气全吃下去！

呜呜呜！我是全天下最幸福的人！今天是大幸运的平安夜！

AUW历3084年12月25日

昨天晚上和Leon君他们玩得太晚了，回来倒头便睡，以至于忘了将两个新玛古放进银行里面，早上醒来一看，发现它们的好感度全部下降了5%！啊，我这个冒失鬼！没办法，只好给他们喂最好的星之粉补回来。可谁知，神奇的事情发生了：小海豚竟然变身了，变成了小龙那迦！而小蝴蝶在吃了星之粉之后，竟然变成了神鸟迦楼罗。好一对金色的大翅膀呀！呜，相比较之下，我自己的玛古就太土了，到现在还只是小小的弗栗多而已。怎么才能快一点让它长大呢？哪天再遇到艾尔诺娅的话再好好问问她……现在想起来，她还真是个蛮漂亮的“美眉”呀！无限遐想中……

好了好了，让我们开始一天的工作吧！今天的任务里面又添了很多新的……

任务：“先驱者2的报纸”（初次到拉古奥尔的女性新闻记者……）

委托人：女记者诺露

委托内容：我是个新闻记者，想到拉古奥尔取得独家新闻！请带我一起去！

报酬：1200美赛塔

难度：低

这次的委托人也是个美女呀！

“魔导士kokonipiggy，你好。我叫诺露·里内尔，先驱者2的新闻记者，请多关照。噢，不要在意我这副猎人装扮。我想知道事实，想把真相告诉大家。如今是信息管理的时代，虽然说是新闻记者，但我只能处理派发给我的情报。在以前有叫做“报纸”这东西的时代，听说新闻记者为了追寻真相而到处奔波。我认为那样才是正确的！听说一些猎人使用传送装置去了拉古奥尔。但是，我并不是想引起麻烦，只是想让猎人带我一起去拉古奥尔。拉古奥尔的地表是什么样子的？传闻中的爆炸事故的真相是什么样的？先驱者1的人们究竟怎么样了……

“我并不想做太冒险的采访。只是想把自己亲眼所见的告诉大家。所以我想请你带我一起去！军队方面对于一般人……特别是和报道有关的东西很严格，一点口风都不露。所以，我扮做猎人跟你去就不会被戳穿身分了。话说在前头，万一有怪物之类的发生战斗，因为我是外行，你必须好好地‘保护’我！那么，就拜托啦！对了，我想首先调查一下‘中心圆顶’。你能不能带我到那附近去呢？虽说如此，其实我也对拉古奥尔究竟是怎样的很感兴趣。”天！中心圆顶那里可是出了名的危险地带，听说有不少猎人被那里的巨大野兽一击毙命。不过，我刚刚得到两个顶级玛古，应该不会怕了吧？OK，let's go!

转移门前的两个哨兵对诺露的样子并没有怀疑，反而对我说：“最近好像有一般居民区的新闻记者未经许可进行调查。这里是重要机密区。kokonipiggy君如果见到可疑的人，一定要向我们通报哦。”哈哈，顺利通过，OK啦！

今天的森林地带还是比较安全的，偶尔出现的几只怪物被我的圣光枪一击毙命，但是由于看护不周，诺露也还是受了一点轻伤：“这个星球的原生生物，竟然这么狂暴！军队的报告中却从未提及过！你不觉得奇怪吗？这一带不是居住区吗？但是怎么会有这么多狂暴的原生生物！看来确实发生过什么。传闻说发生爆炸事故，但却看不出爆炸过的迹象……但是，到底是怎么回事呢？有种不祥的预感……怎么说好呢……有些……不舒服的感觉。”诺露好像很不舒服。

“据我所知，先驱者1的人们在这里过着普通的生活。为、为什么先驱者1的人全都不见了呢？本来是为了知道真相才到这里，但是……可是，现在……反而更加糊涂了。那里就是中心圆顶啊！看上去不像有受过大爆炸的影响。在那里面不知是否还有很多人居住着。难道全体人员都……不会吧！”我们继续前进，突然……“看，那边不是气象观测用的终端吗？在池子的对面。那个如果能使用的话，或许能连接上中枢计算机！”

我们打开了气象终端。

“怎样？可以运作吗……？”

只见显示出“访问中央电脑……”的字样，但结果却是：“无法访问”！

“虽然还可以运作，但仍然无法访问先驱者1的中央电脑啊！”

“能看到局部数据吗？”

“在‘某个瞬间’发生的事情好像没有发生过……而且……无论哪个链接点都是在同一时间里结束的。”

诺露走下平台，沉吟半晌，对我说：“kokonipiggy君……辛苦了！到此为止吧！我看到了现实。地上有可怕的怪物，虽然没有爆炸的物理影响，但却找不到先驱者1的任何人。的确，我觉得追求真实并且转达给别人也是件非常重要的事情。但现在，让我感到的只是不安和恐惧。如果将此不安传达给先驱者2的全体民众，那将会是什么样子？老实说，我觉得非常害怕。我觉得再深入下去，有我们不应该知道的东西存在，这是新闻记者的第六感吧！对不起，委托你这工作，但中途就……你能把我平安地带回先驱者2号吗？这样任务就

算结束了。”

我们回到先驱者2号，一路上我们默默无言。也许，诺露是对的：我们不应该再继续深入这个星球了，这里面，一定隐藏着什么我们不应该知道的东西……

今天，得到了1200美赛塔。但我也许，再也见不到诺露了吧？

AUW历3084年12月26日

任务：黄色的伪装（被拉古奥尔的原生生物吸引的生物学者，其行踪？）

委托人：生物学者加鲁斯的助手

委托内容：生物学者加鲁斯被拉古奥尔的原生生物所吸引，目前下落不明，请找到他。

报酬：800美赛塔

难度：低

今天的委托人说：“最近，在黑市里流传着去拉古奥尔的猎人们获得的关于地上原生生物的资料。加鲁斯博士不知从哪里得到它，并被拉古奥尔的生物迷住了。彻夜地浏览资料，浮想联翩……最后还说‘我要到实地去考察’。据说现在拉古奥尔很危险，我以为他仅仅是是开玩笑而已……但是现在却找不到加鲁斯博士的踪影！如果他真的去了拉古奥尔地表的话就出大事了！这就是为什么委托公会的原因。拜托了！无论如何请你找出加鲁斯博士并带他一起回来！”嗯，街上有个猎人承认是他卖给博士那些资料的。不过，从街上人的情报来看，博士好像真的跑到森林里面去了。没办法，下去看看吧！

今天的森林里不知道为什么拉芘鸟出奇的多。还好我带着圣光枪，可以远远地打倒它们，等它们站起来飞跑的时候再补上一枪，这时候往往会掉下来好东西。嗯，连4个插销的铠甲都有呢！不过，在这些拉芘鸟中间，总有一个看上去很奇怪，圆滚滚的只会在原地打转，难道它不会逃吗？还是……我禁不住上前调查，天！果然是个人！“噢噢！你竟然能认出我来，眼力真好啊！这是我做的布制玩偶，原以为会很完美，看来还不够啊。不管这个了，看啊！拉芘鸟的那副可爱相！松松软软、白白胖胖、摇摇晃晃的！真想日复一日，扮做拉芘鸟与拉芘们一起生活！要是能这样的话该有多幸福啊！”唉……我说博士，我是来带你走的呀！”“什么？助手要找我回去？没办法，算了，共同的生活已收集了很多的生态数据，也差不多该回去了。啊啊，我还有些恋恋不舍呢，你先回去吧。我一定会回去的。别担心。好了，你先回去吧。”

还真有对鸟鸟这样着迷的博士？古怪事碰到的还真不少。咦？前面那不是艾尔诺娅吗？“啊……kokonipiggy君！你好！我是艾尔诺娅。还记得我吗？”“当然了，这几天还再想你呢！”“嗯，我吗？还可以啊。现在替博士办点事。啊！对不起，我该走了。那么，再见。”“喂！等等！我还想……”算了，以后应该还有机会见面的吧！

任务完成，公会柜台前，我领取了800美赛塔。

AUW历3084年12月27日

任务：大地的呼声（匿名的拉古奥尔调查委托，采集原生生物的数据资料）

委托人：研究助手阿莉茜娅

委托内容：为了生态研究，请采集拉古奥尔原生生物数据。

报酬：2500美赛塔

难度：中

今天的委托人是和我一样职业的魔法师FOmarl，大姐姐样，身材也是一级棒！不过我还是比较喜欢我现在的玲珑身材。嗯，她叫阿莉茜娅·巴斯，在某研究所当助手，但具体是哪个研究所的她却不肯说：“啊，对不起。请对我的所属保密。”真是的，这都不肯说。

这次的任务是需要地表上生存的原生生物的生理数据。其理由也是保密的。因为原生生物非常凶残，所以只好打倒它们。所以，阿莉茜娅将采集数据用的装置安置在我的武器上。用那个武器击倒原生生物，信息就会自动保存下来的。这次需要的原生生物的生理数据有5种。因为保存装置无法长时间工作，所以要在运行时间内收集数据。还有，小生物没有反应的场合要多加注意。

“另外，这件事请不要外传。拜托请严守秘密。”阿莉西娅顿了顿，“这也是私下说说，关于这个委托……实际上我也觉得不太好。虽说是为了研究，但是将生物杀死而取得数据，有点……真不知道上边的人是怎么想的。我也想跟您一起去直接收集数据，但多半会对您的工作碍手碍脚吧。加油吧，时间不多了。”

森林中的怪物我已经是见怪不怪了，基本上打倒一片区域内的所有怪物，收集装置就会报告一次，但是到了中心圆顶附近，居然跳出来一只发了狂的大猩猩！好不容易打倒它，20分钟的时间就已经所剩无几了，不过报告已经得出：

●行星拉古奥尔原生生物物种步犸的生理数据。生活在土里。

●行星拉古奥尔原生生物物种野狼的生理数据。生理构造与母星的肉食类、特别是狼极为酷似。

●行星拉古奥尔原生生物物种蚊巢的生理数据。想必是一种食虫植物的变异体，进化系统不明。

●行星拉古奥尔原生生物物种拉芘鸟的生理数据。估计与母星中生存的拉芘鸟为同种。

●行星拉古奥尔原生生物物种大猩猩的生理数据。生理构造与大型哺乳类相近。

嗯，这样的结果，阿莉西娅应该满意了吧？

今天得到了2500美赛塔。

AUW历3084年12月28日

任务：恸哭的森林（采集到的原生生物数据有些不太自然……）

委托人：研究助手阿莉茜娅

委托内容：我不能接受所得的数据，所以想进行实地考察，请带我一起去吧！

报酬：1500美赛塔

难度：低

“啊！kokonipiggy君！我是阿莉茜娅，还记得吗？就是这之前委托你采集生理数据的人。对、对。就是某研究所的助手……那个时候由于上面的命令，这个也不能说，那个也不能说，真是失礼了。这次是以个人身份发出请求！你能带我一起去拉古奥尔吗？我是研究大型哺乳动物的……从以前的数据判断，拉古奥尔的生物中有与母星特别相似的生物。这令我非常高兴。但是，虽然仔细分析了那个数据，但还是有些难以置信的地方。如果那个数据是正确的话，那么地表中生存的生物们曾发生可怕的变化。我想亲眼确认一下！我想直接调查并确认拉古奥尔的大型哺乳类的生活环境，然后想再一次采集其生理数据，这是这次所委托的内容。当然我知道会有危险，我也做好了在不得已的情况下杀死生物的心理准备。虽然我不喜欢战斗，但也没有办法。我这个魔导士也能派得上点用场的……拜托了，带我一起去吧！”

阿莉茜娅对上次的报告中提到的大型哺乳类的数据很感兴趣。那可是在中心圆顶附近呀！她居然要我带她去那里！但是……算了，今天她是委托人，就听她的吧！

她找到了这个行星的生物的真正数据，发现它们经受了非常可怕的后天变化。我们在水边的气象观测用的终端找到了局部电脑数据。“……先驱者1好像称其为‘大猩猩’。它们非常老实，如果不刺激它们的话，是不会受到袭击的。但这和现在的情况完全不一样。”

“啊！咦？那边的不是大猩猩的幼子吗？”远处有个瘦小的身影在晃动……

“还很小啊，接近一下看看吧？”

“果然是幼子，而且非常老实。但这个孩子非常衰弱，可能因为父母都处

于狂暴状态、丢弃它不管了吧！还受了很重的伤！为什么？究竟是什么原因导致的？这个行星的环境，对于这孩子来说太可怜了。kokonipiggy君，将这个孩子带回先驱者2吧，好不好？”

不知为什么，我并不觉得把这孩子带回先驱者2会是什么好事情。与其让它一生呆在实验室里，不如让自然来决定它的命运吧！这个行星上好像确实发生了一些不祥的事情……

我们的同情也不能有悖于自然发展的规律……

回先驱者2吧。

阿莉茜娅决定自己继续调查这个星球的生物。我得到了1500美赛塔的报酬。

AUW 历 3084 年 12 月 29 日

任务：疾风号（在爆炸发生前向地表出发的疾风号。是否还有幸存者？）

委托人：旅行社经理

委托内容：旅游船疾风号行踪不明。请帮忙搜索幸存者。

报酬：1000 美赛塔

难度：低

委托人是先驱者2居住区里的旅行社经理。疾风号在拉古奥尔的爆炸事故前已经向地表出发……结果杳无音信。船员的家属们提出要求，想进行大规模的搜索。其他猎人已经前往地面进行调查。但是委托人要求我绝对保密，不可让其他猎人知道，只对他一个人报告。

这次同行的npc是一个金色头发的RAmar枪侠，他叫巴尼，看上去一副正义凛然的样子，但说出来的话却不怎么令人可信。他先问我是否有情报和他交换，我同意之后，他又问我是否相信疾风号真的已经坠落。这可真是的，不坠落的话怎么会有人委托我们寻找幸存者呢？

但是巴尼却认为这里面有另外的不可告人的秘密！疾风号坠落的说法有一半是真的，但那并非旅游船，而是军部要员所乘的极密船只。幸存者是一个身分高贵的小姐。巴尼带有探测装置，可以探测到那女孩体内装置发出的信号，但是距离有限。我们一直走到森林的尽头，那女孩的位置显示是在中心圆顶里面，就是平时森林尽头传送前往打boss火龙的装置那里。那里的门只有巴尼才能打开。

门前的战斗很激烈，巴尼的战斗力可以依靠但也有限。我们不得不暂时撤退到城里休整个几次。终于来到少女面前，巴尼提出带少女离开，让我独自回先驱者2号复命。

委托人对知情者进行确认后就可以领取报酬了。1000美赛塔。

这个任务里也遇到了一个weapons组织成员，还得到了“豪刀”佐克的情报，以及传说中的“四刀”的情报。难道我以后也会遇到“豪刀”佐克吗？

AUW 历 3084 年 12 月 30 日

任务：钱包的扣子（大手大脚的猎人之妻的忧郁）

委托人：猎人基塞尔的妻子

委托内容：外子太喜欢浪费，一旦看到比现在好的武器就马上买来更换，请说服他。

报酬：300 美赛塔

难度：低

这次的任务是秋子婶婶无法忍受大手大脚花钱买武器的丈夫而委托我进行说服的工作。她丈夫老是在武器店混着，一见到新的武器到货就疯狂购买。他的理由也很简单，有了新的更强大的武器就可以接更有挑战性的任务，赚到更多的钱。但是，身为委托人的全权代表，是不可以反而被说服对象说服的！及时的更新武器是一回事，但是更换得太过于频繁也不好！明白了这个道理的话，就好办了。说得丈夫同意来见妻子就完成了。报酬是300美赛塔。

另外，从丈夫那里还听说了“火焰喷射器”这种特殊武器的存在，不知道自己什么时候也能找得到呢？

AUW 历 3084 年 12 月 31 日

今天是新年前的最后一天，会有什么特殊的任务呢？

任务：恶魔的食物（严格控制营养搭配，先驱者2的悲剧。）

委托人：托雷卡

委托内容：无论如何都想吃甜的东西。

报酬：1500 美赛塔

难度：低

今天的委托人是一个嗜甜食如命的小姑娘，但是在先驱者2号上，由于严格的营养管理规定，在这两年间的飞行生活中她没有得到任何甜食！她以为在到达拉古奥尔星球后就可以尽情品尝甜食了，可谁知竟宣布延期着陆。苦苦忍受了两年没有甜食的压力，快要爆炸了！她希望有人能够到地面上的先驱者1里拿点回来……

虽然是这样奇怪的请求，但是我还是答应了。没办法，女孩子天生就对甜食缺乏抵抗能力呀！而且她现在身材那么好，给她找些甜食来也不会胖得太厉害吧？但是，甜食会在哪里呢？

我下降到洞窟第三层，忽然空气中飘来一阵奇异的香味，难道……

“欢迎光临！欢迎来到糕点店‘娜乌拉’！您想要些什么？”

啊，居然在这种地方有蛋糕店，而且是梦幻之星历史上口碑No.1 的娜乌拉蛋糕店！

“在这样的一个地方开店真抱歉！我们为了瞒过世人伪装成面包师，实际上，我们是‘蛋糕三姐妹’！您看这种温度，这种湿度！只有在天然的环境里才能做出最好的原料来。因为在先驱者2里不准做甜食，在人工的环境里也做不出好的原料…………所以我们就到这里来了！买一个回家尝尝吧！不过每个客人一次最多买一个哟！”

我买了一个“蛋糕”。但是，在这种地方开店不担心会有怪物吗？

“咦？怪物？哼，那种东西，在我们这充满热情和斗志和努力和毅力的蛋糕面前，没什么了不起的。”世界上还真的有这样的蛋糕师存在呀！

我回到先驱者2号，托路卡已经等得不耐烦了。但是当我拿出蛋糕的时候，她那惊讶的眼神……

“啊！那，那是……消失在时间和空间的夹缝中的，失踪的秘宝——蛋、蛋糕！”

“请请请请，请给我！把蛋糕给我！”

其实，我也很想尝尝那个蛋糕……

今天的报酬是1500美赛塔

AUW 历 3085 年 1 月 1 日

昨天还在找甜食，今天却要帮另外一个姑娘减肥！

任务：消失的新娘（帮助回复剂使用过度而变胖的希希露之爱的减肥大作战！）

委托人：女性魔导士·希希露

委托内容：帮助因为太胖而没脸去见未婚夫的希希露减肥！

报酬：2500 美赛塔

难度：中

“初次见面，我叫希希露。虽然刚认识您就这么说有些唐突，实际上我……我马上就要结婚了！我也是赏金猎人，开始的时候因为要攒钱结婚而拼命地工作，但是在战斗中回复液使用得太多了，等到我发现的时候，就已经这么胖了。我想变回以前的样子后再回到他身边，因此十分努力地减肥，但还是不能不使用回复液。因此，我想请您帮我减肥！”

减肥？我曾经听无数人说过这种话了，但是成功的没有几个……

“任务非常简单。只要和我一起平安到达目的地就可以了。目的地是洞窟中瀑布的大厅。这样的运动量应该可以减掉不少脂肪了吧？只是，路上不能让我使用回复道具……”

这一路上可是够受的，不能让希希露受伤，否则她就会忍不住使用回复液，只能又使用迅速回城的方法了！

说起来，她的未婚夫阿尔巴特还真是很看重她，为了她的失踪寝食难安，但是如果他一开始可以赚到足够的钱结婚的话，希希露也不用受这么多苦了呀！

“哈……哈……已经不行了……头晕得快不行了……不过，这也是为了阿尔巴特。为了我们的未来！一定要加油呀！前面，就是瀑布的大厅！这种运动量应该算很大了！”

我们终于平安地来到了瀑布大厅

“多谢了。这样一定……一定要快点回去称一下体重！应该……稍微……瘦了一点了吧？谢谢……真是太感谢了。看！这不是很顺利吗！这样就能回到阿尔巴特的身边了。报酬就请到柜台去取吧！我马上就来。阿尔巴特……”

报酬：2500 美赛塔。

嗯，我是不是也应该去买些减肥药了呢？

AUW 历 3085 年 1 月 2 日

任务：无归瀑（有女性猎人失踪。去找她的猎人也相继失踪……）

委托人：女性猎人　克罗艾

委托内容：找到失踪的猎人姐姐。

报酬：1800 美赛塔

难度：中

“初次见面，是 kokonipiggy 君吧。我叫克罗艾 · 韦茵丝。我想有关的传闻你已经听说过了，想拜托的就是那失踪事件。我有一个叫安娜的双胞胎姐姐，我们姐妹都是猎人。有一天，我和她被分在不同的组里，她去了地面后就没有回来。我不仅自己找，还拜托公会一起找姐姐……可委托的那些猎人们竟也相继失踪了。虽然我很担心大家的安危，但这次请先将阿娜姐姐找到。我不能说具体的理由，总之就拜托了。听说有人看见姐姐她们到地下洞窟去了。还有，我和姐姐是双胞胎。长得一模一样！这也是线索。”

街上的行人也有知道情报的。他们说接受那个委托的，到我已经是第三个了。前面的人是突然被什么人袭击，碰到了大量的陷阱。怎么说呢，嗯……看来要小心呀。那双胞胎姐妹好像还是孤儿呢。新人类的寿命通常不稳定，父母往往不知什么时候就会突然去世，留下无依无靠的孤儿。妹妹克罗艾是口碑不错的人，安娜就经常和一些坏家伙混在一起了。

还听到了有关秘密组织“黑页”的事。安娜就是被他们教唆坏了。他们对安娜说，只要她把别的猎人打倒，夺取他们的装备回来，就可以立刻换到钱！就这样安娜成了他们诱骗猎人上当的诱饵。失踪的猎人都被黑页秘密处理掉了。仅凭安娜一个人当然是不可能杀掉别的猎人的，他们派出的是“黑猎犬”基利克，黑页专署的杀手，那个我第一次接任务的时候和我一起战斗的战斗强人。

“好久不见了，kokonipiggy，从那以后稍微变强一点了吗？我，基利克，还有个名字叫‘黑猎犬’，上面指示我要杀了你……应该比以前更美味了吧！呵呵呵呵呵呵。放心吧！我会连你的魂魄一起吃掉的，kokonipiggy！”

身为勇者的我，怎么可能被这个黑页的爪牙就这样不明不白地杀掉呢？在我拼命的抵抗下，基利克不得不暂时撤退：“呵呵呵……真高兴呀！真的很高兴呀！你居然变得那么美味，真想不到。现在很庆幸那时没吃。谢谢了！惟一能和我交手的那个男人已经是先驱者 1 上的一具尸体了，可是竟然还能和你这样的家伙相遇！后会有期了！”

但是安娜还是没有回来，她也许没有勇气面对她的妹妹……

克罗艾也很伤心，但是她总算是找到教唆安娜的背后黑手了。下一步，她会采取什么行动呢？

AUW 历 3085 年 1 月 3 日

任务：黑页（在猎人失踪事件的背后活跃的武器商人……）

委托人：女性猎人　克罗艾

委托内容：请协力逮捕猎人失踪事件的黑幕，黑页！

报酬：2000 美赛塔

难度：中

这次是通过“ＢＥＥ”系统发来的指名委托。委托的内容在邮件里，是克罗艾发来的，要我尽快赶到她那里。具体要求都在邮件里。

克罗艾的邮件

这么突然的委托很过意不去。不过，我已经没人可以委托了！现在，我正和猎人失踪事件的黑幕接触着。那人就是被称为“黑页”的武器商人。教唆我姐姐的也是他。具体的以后再说明，现在我正关注着他的行动。拜托了。请马上到这里来。地点是地下洞窟的外面可以看见的大空洞。再过一会儿，就会有一笔交易。只有那时才能抓他。拜托了！

克罗艾 · 韦茵丝

我跟随留言来到了洞窟深处。那几个杂兵根本不在我的话下。我见到了克罗艾。

“真的是您，kokonipiggy 君！我们，是孤儿……当了猎人虽然能养活自己，但世道却很冷淡。那些家伙就是出于那种目的教唆姐姐的。安娜和我是双胞胎姐妹，于是我就冒充安娜接近黑页。被发现就惨了，但是我相信，kokonipiggy 君一定会来的。谢谢！

我和克罗艾一起抓住了黑页的头目，克罗艾负责把他们送往先驱者 2 号接受审问。这样就能知道那些失踪的猎人们的下落了吧？巴尼也在调查黑页的事件，我和他又见面了。他也请我加入他的调查工作。看来我的同路人也有不少呀！

AUW 历 3085 年 1 月 4 日

任务：秘密的货物（匿名的委托。地下的货物箱里面是……）

委托人：研究助手希蒙斯

委托内容：有东西需要急送到拉古奥尔的地下。

报酬：4500 美赛塔

难度：中

“您好，我是希蒙斯 · 奥罗。是研究所的助手。有件很急的事请帮忙！请把这个箱子送到拉古奥尔的地下！的确很重，不好意思。里面是…………啊！不能说！对，对了。拉古奥尔的地下发现了很多原生生物的突变体。知道吗？是呀，能考虑在那里安个类似于调查装置的东西就好了！总之，请尽快！时间已经不多了！啊，这事要是被蒙塔玖博士知道了的话……咕噜……谁、谁知道呢！

请将这个交给洞窟地下二层的ＹＮ－０１１７。什么！很简单的！直接给ＹＮ－０１１７就可以了。这样的话，作战……不，研究就能顺利进行了吧！”

时间限制是 45 分钟！！要把这个“用途不明的装置（很重，写着ＥＭ－０５”）运送到洞窟地下二层去，时间是不成问题的，洞窟的迷宫已经难不倒我了，但是在洞窟深处我发现了一个开关。我打开开关。

“嘟！紧急情况，数据采集将暂时中断……睡眠模式……可以输入密码……ＥＭ－０５……请解除睡眠模式……”

天哪，竟然是艾尔诺娅！她就是“ＹＮ－０１１７”？不过她好像很没有力气的样子。我把希蒙斯先生给的能量包插到她背后……

“啊！kokonipiggy 君……”她也认出我来了，“那，那个……玛古，还、还好吗？又得到您帮助，太感谢了！”

“不用客气。你在这里做什么？”

“是工作，调查在拉古奥尔地下生活的怪物的工作。是博士要我做的很重要的工作。请转告希蒙斯先生，工作完成了就回去。那么，就失陪了。”

这就是世人所说的缘分么？我和艾尔诺娅的缘分看来还真的不浅呢。

我回到公会，希蒙斯一上来就着急地问我：“赶，赶上了吗？……太好了……太、太感谢了！你是我的救命恩人！这样博士就不会生气了！报酬请到柜台去取！”

这次的报酬很丰厚呀！有 4500 美赛塔呢。

话梅杂志 www.huamei.cn

AUW 历 3085 年 1 月 5 日

任务：古雷布家的管家（古雷布家的管家不顾少女而失踪的原因是）

委托人：马莎·古雷布

委托内容：将自己养大的管家布兰德失踪了。请帮忙一起去找！

报酬：3500 美赛塔

难度：中

“得到 3500 美赛塔。”

今天的委托人也是一个魔法师样的姐姐。

“你好，我叫马莎·古雷布。我父母都是优秀的科学家，经常不在家，很小开始就一个人。我的管家布兰德就代替父亲，经常陪我玩。不过，布兰德现在不见了。我想见他！拜托了。帮我把布兰德找回来！

古雷布家的管家布兰德是个在赏金猎人中间很有名的枪手，但是那样的人，为什么会扔下马莎而消失了呢？

有人看到布兰德在洞窟中出现过，还找到过他的留言珠子，这是惟一的线索了。我按照留言珠子的信息前进着……

==Message Capsule==

有心人看了这些的话，请务必向马莎·古雷布小姐转达。

我是布兰德，古雷布家的管家。

古雷布家先生太太都是很有威望的生物学家和物理学家，一直都在政府附属的研究机构里工作，很少有机会回家。后来叫我来照顾他们的独生女的马莎小姐。

先生的研究内容好像是政府的重大机密，具体的我不太清楚。

决定乘坐先驱者 1 号的时候，先生向我这么吩咐着：“我们乘先驱者 1 号走，你和马莎不许乘先驱者 2 。”

那么无情的话令我很愤慨，竟然和先生吵了起来。

怪物好象逼近了。继续……还有别的……

那时，先生什么都没说，让我看了他的个人电脑。具体的我不太懂，好象是遗传基因操作的研究。先生虽然没说别的什么，我却不禁打起了寒颤。那个“先驱者计划”不仅仅是个移民计划。肯定还隐藏着什么！

不过，马莎小姐想尽快见到自己的父母。因此，我们不听先生的忠告，乘上了先驱者 2 号。

不过，那种不安没有消失，等待我们的究竟是什么？先生研究的究竟是什么？

到了拉古奥尔后，我迫不及待地拿出了携带的武器。我要去先驱者 1 ，向先生问个究竟。

接下来，如果这里真的很危险的话，不管花什么代价，我都要保护马莎小姐。于是，我瞒着马莎小姐，潜入了通往拉古奥尔的传送装置。

但是，我到了拉古奥尔才发现，这里的惨状超乎了我的想象。

中心圆顶的废墟。

四处徘徊的怪物。

先驱者 1 的乘员一个也找不到。

先生太太怎么样了？

如果已经死了的话，马莎小姐会多么的伤心呀。

……

战斗了很长时间，我也受了重伤。

已经无法继续寻找先生了。

而且，也许也没法回到马莎小姐的身边了。

啊，不行了，被怪物包围了。那些家伙不断逼近。

我已经活了很长时间了，也活够了，但就是担心小姐。

和父母隔开，总是很寂寞的马莎小姐……

如果再没有我的话……

马莎小姐，我一直误解了你父母，为什么让你乘别的船。

先生和太太，都是为你好，他们是那么的爱你。

拜托了……看见这段信息的人呀……先驱者 2 的马莎小姐就请你照顾了。

马莎小姐，请坚强地活下去。

布兰德会一直陪伴在你身边的……

永别了……

这最后的留言，只剩下一片死寂。

“布兰德……”

她拭干满眼的泪水，回头言道：“kokonipiggy 君，谢谢你。我要回先驱者 2 号了。”

AUW 历 3085 年 1 月 6 日

任务：心的形状（从死去的人那里发来的 mail？）

委托人：艾莉·帕松

委托内容：收到了先驱者 1 的网友卡尔斯的邮件。卡尔斯究竟还活着吗？请去找一找！

报酬：3500 美赛塔

难度：中

“我叫艾莉。艾莉·帕松，Foneweal。我一直和一个网友卡尔斯用手提式电脑交换信息。卡尔斯是先驱者 1 的人。我们是非常好的朋友，约定在先驱者 2 着陆后要见一面。不过，从……那以后就再也没收到他的消息了。传说先驱者 1 的人因为事故而全死了。但是，我最近竟收到了卡尔斯的mail！卡尔斯还活着！我想去救卡尔斯。怎么样，请帮我一起去找卡尔斯。拜托了。”

这次有艾莉的邮件帮忙，可以大致判断出卡尔斯的方位，但是时有时无。她先发了一封信：“卡尔斯，我来了，来拉古奥尔了。你现在在哪里？告诉我。”她是通过“ＢＥＥ”系统发出的，所谓“ＢＥＥ”系统就是由总督府设置的，为了和拉古奥尔地面联系的最新情报输送系统。虽然有点时间差，但能和地面取得联系了。听说在先驱者 1 上的技术员中，有人在专心开发自立型电脑哟。但是那人很年青就死了。

卡尔斯的回音很不清楚：“是艾莉吗？啊……不行呀……在……”

“是卡尔斯！他果然还活着！卡尔斯，我们现在就去救你！啊，还有别的消息。”

“不要……接近……这里。”

“在说什么呢。难道在很危险的地方？快点去吧。啊，还有信息。”

“艾莉，我没事。刚才那是玩笑。其实，在那次事故后，我躲在地下的坑道里。想快点见你，快到这里来。”

“太好了！好像没事。真受不了，这人真是的。卡尔斯以前就一直那样，喜欢开玩笑。不过，一点也不令人厌烦。他人特别聪明，又肯亲密恳切地听我的烦恼。啊，失礼了，不该说这么多自己的事。不过，还没见过面。第一次见面，又高兴又害怕——就是这种感受。”

我想，这个艾莉怕是爱上那个什么卡尔斯的了……

“啊，对不起。不要光闲聊了，快点前进吧。”

过了一会，又有mail来：“继续这么走，就有坑道的入口了。从那里进入。”

好像已经很近了。但是卡尔斯在这种地方？

又接收到信息：“不要来，快回去，艾莉。”

怎么回事？

前面，有人？

“艾莉……太好了，平安无事。”

“这是卡尔斯？卡尔斯是……机器！”

“艾莉，在网上和你交谈真的很快乐。虽然不想让你见到我的样子，但不想就那么一直骗你下去。不管怎样，想见你，想和你当面说话。我想先驱者 2 着陆后，见面后就都明白了。在那时候，发生了那场大事故。具体的我不太清楚，但可以肯定的是从那时开始，不知是谁，开始折磨起我来。看不见的家

伙，开始侵蚀我的身体，使我开始失去自我，那种感觉……知道吗？想要自己没有的东西——有机的肉体，将先驱者1的机器改造，操纵它们，对先驱者2派来的调查队下手……我并不想让艾莉来的。说不定，另一个我会将艾莉杀掉。但是，另一个我却叫艾莉来。不过，太好了，艾莉平安无事地来了。最后，能见到艾莉……”

“最后？最后是什么意思，卡尔斯？”艾莉着急地说。

“我拼命抵抗那种折磨。但是，断了网，自动回复也已经是极限了。我的结论是，最后系统会崩溃，马上系统就要停止了，我就要死了……”

“等一下！等一下，卡尔斯！怎么办？怎么办才好呢？你要死了，这也……对了。无论如何，如果能做个备份的话……”

.

..

...

....

备份结束

“卡尔斯……”

“……”

“……”

“……”

“kokonipiggy君，到这里就可以了。带我来这里真是太感谢了。请到柜台去领取报酬吧。那么就再见了。”

我默默地走出坑道，在这一带稍一松懈就会有生命的危险。经常会从这下面出来怪物……那是什么呀？我不敢相信那是这个世界上的东西！到处是先驱者1号的军队的残骸……里面到底是什么？好像在采掘着什么，还有下面的古代遗迹……还有军队的残骸……这个星球上究竟存在着什么？

AUW历3085年1月7日

任务：奥斯特博士的研究（寻找先驱者1号的科学家奥斯特博士的研究资料！）

委托人：莫姆博士

委托内容：希望能找出有名的先驱者1号的科学家奥斯特博士的研究资料。

报酬：5500美赛塔

难度：中

莫姆博士认为，先驱者1号的科学家们在坑道里进行研究。在爆炸事故后，不知什么原因，误启动了那里的设施。他希望我能找到一个叫奥斯特博士的人的研究资料。如果发现有电脑的话，就用这张“密码解析牒”开锁。将资料带回来就行了。

奥斯特博士是光量子工程和遗传工程的权威，可以说是个天才吧。他是在当代的科学家里，和先驱者2号的蒙塔玖博士合称双璧的优秀科学家。他作为顾问参加了先驱者1的总督府的研究。

这次的同行者是一位名叫SUE的猎人姐姐，LV16 的Hunewal，嗯，比上次那个叫什么巴尼的看起来可靠多了。

她说她和同伴走散了。难道同伴就是我刚才打倒的猎人？她感觉也怪怪的：“完全感受不到生命的存在。说不定洞窟的那个恶心怪物在的话也比这样好。你也……来找奥斯特博士，是吧？真巧，我也是为了找奥斯特博士而来到这里的。总之，现在目的相同，所以要互相协助。那么，也会把资料给我咯。”还想要我的资料？可要小心了。

“我的委托是结束了，但说不定还有别的资料留着，而且，也不能不去找走散的同伴。一起行动就到此为止吧。再见！对了！告诉我名字吧。”

嗯，不告诉她为妙！

“是吗？原来如此。作为一个优秀的猎人这么做是对的。再见了。”

这资料里面到底有什么呢？我连接了副电脑：

“奥斯特·海尔第一研究室

生物学博士　光子学博士

先驱者1号生物技术开发主任

……传输设施概要……

……被检体ＢＥＴＡ７７２生体制造资料……

……传送遗迹发掘记录……

……传送被检体ＢＥＴＡ７７２失控记录……

……资料传输完毕。”

ＢＥＴＡ７７２是什么东西？这里主要的资料就是关于它的。我回到猎人公会，莫姆博士急不可耐地说：“太好了，找到了。快点送去分析。先驱者２号抹消了关于奥斯特博士的所有资料！那么优秀的科学家在拉古奥尔做什么呢？让人费解呀！什么？坑道里好像有奇怪的家伙也在找这个资料？到底这资料里隐藏着什么呢！”

是呀，这资料里隐藏着什么呢？

AUW历3085年1月8日

任务：紧闭的门扉（奥斯特博士的研究室资料已经解析完毕。想亲眼看看他的研究成果！）

委托人：莫姆博士

委托内容：想确认在奥斯特博士的研究资料上记录着的被检体，BETA722。

报酬：５５００美赛塔

难度：中

莫姆博士今天换了一身枪侠RAmar的衣服，我差一点没认出他来。他们从那以后，已经可以确定博士正在研究未知的生物细胞。是很了不起的研究！特别是对其中博士提到的叫BETA722的生命体特别感兴趣。说不定，能解开现在在拉古奥尔发生的怪物之迷！他想亲眼看看BETA722。

根据博士的资料，BETA722失控后潜到地下失踪了，那么就有可能还活着。任务是带博士去找到BETA722！他给了我一份研究资料的概要，就以此为线索搜查。我们先去坑道2层，看博士的电脑。路上我又碰到了sue姐姐，但是博士告诉我，她也是秘密组织“黑页”的成员，不要接近她为妙。我们来到博士的研究所，检索纪录。

“奥斯特.海尔　第一研究室　生物学博士　光子学博士　先驱者1生物技术开发主任”

“奥斯特博士研究文件摘录要点——BETA722细胞”

“会从捕获的生命体上采集细胞。生命力，繁殖力，适应力，都是S级的。取得的ＤＮＡ样本，将之运用的实验开始。被检体代号BETA722显示出很有研究价值的数据来。实验性地将BETA722和其他生物放在同一试管里，表明了有以下特性。”

1. 融合特性　会通过取得其他生体的细胞到自己身上而进化。
2. 移植特性　会通过将自己的细胞注入其他生体而使之进化。

得到BETA722细胞的生物后，就算是昆虫和植物，也都会像得到新的意志一般，开始活动，而且，都是具有攻击性的性格。

突然BETA722开始变大。我们认为是昨天的地下震动所引起的。发现新的特性“自我增殖特性”。细胞以爆发般的速度增殖。体长很快就超过了2米。如果这种现象持续下去的话，一个月后体长就会超过10米。在移动试管的时候BETA722开始失控。作业员轻伤23人。死亡6人。它从排水管逃走了。需要马上采取捕获行动。通过这些研究资料来预测，在逃亡的地点和其他生命体融合增殖的可能性非常之高。就算对象是微生物也不例外。具体会怎么进化则完全无法预测。极其危险！”

话梅杂志&3DM-SMV

如果奥斯特博士的研究是正确的话，BETA722现在应该已经变得很大了。因为有资料表明，它是能自我增殖的。真了不起！BETA722的原形好像是蠕虫的亚生命体，但说是蠕虫又不像。嗯，像蜈蚣一样的东西。调查一下坑道的排水管的路线。资料里也有这样的记述。这样说不定就能找到BETA722的行踪了。“检索……管道……构造图……”

博士已经看明白了：“原来如此！看这个，排水管好像在更上面的地方，如果使用抽水机之类的东西就能把水压上来，流进坑道上面的地下水道了。”

我们进入地下水道，这里是BETA722的老巢，而所谓的BETA722实际上就是……洞窟怪物的元凶，一个大蜈蚣！我们，哦，不，我只能一个人在飘浮筏上面和它战斗！（莫姆博士已经使用了必杀技“装死”躺到一边去了）来吧怪物，你伤不了我的！用刚刚买到的上级电魔法，只几个回合BETA722就变成一具真正的尸体了。

回到猎人公会，莫姆博士还惊魂未定：“老实说，能平安回来真的是很吃惊。那个研究，可能已经超过人类能进行的范围了吧。奥斯特博士的研究的确是了不起！创造新生命体……我总觉得这里面有什么危险的要素。为什么，先驱者1号会变成那样，不觉得有什么关系吗？把那个细胞送到生物学的权威蒙塔玖博士那里吧，他是在先驱者2上和奥斯特博士齐名的人。报酬在柜台。去拿吧。”

得到5500美赛塔。

AUW历3085年1月9日

任务：博士的秘密的欲望（生物学权威的蒙塔玖博士。他的委托是？）

委托人：蒙塔玖博士

委托内容：协力试用新武器。

报酬：9000美赛塔

难度：高

大名鼎鼎的蒙塔玖博士是一个魔导士啊！他很热情地同我打招呼，好像已经认识很久了似的：“你是kokonipiggy君吧。在艾尔诺娅那听说过你。”难怪，上次见到艾尔诺娅可没和她说几句话就……

他继续自我介绍：“我叫姜卡尔罗·蒙塔玖。生物学博士。可以称呼我为姜。简单说，就是天才。哈哈。最近有个大人物请我去调查拉古奥尔的生物，当然也包括拉古奥尔地下的机械生命和亚生命。但那个大人物很死板，我很讨厌他。不能将生物带回来！也不能直接去地面调查！让我心里憋着股气！然后吗……哈哈……对他们而言是个秘密，我也想做某个实验。我不仅是个魔导师，还是个武器工。利用现在调查实验的数据来制作的还是个试作品。希望有人帮我做这个实验。听艾尔诺娅说，你是值得信任的。”

艾尔诺娅这样说我的么？好感动！

“任务很简单的！装着这个实验装置将怪物打倒就可以了。可以带艾尔诺娅一起去。具体的说明就交给艾尔诺娅了。拜托了。”可以和艾尔诺娅一起去？太好了！

“哈哈，希望玩得高兴哟。艾尔诺娅不仅是我的最高杰作！还是拥有和人类相近的高机能智能机器人哟。丰富的感情也一流的。哈哈。很可爱的。她最近一直在说你的事。”

艾尔诺娅来了，和上次见面相比她好像更成熟了。（废话，都lv27了，她是npc嘛，又不像我还要辛辛苦苦地练级……）可还是那么的可爱……

“谢，谢谢……kokonipiggy……上次真是太感谢了……”

“不用客气。能见到你我也很高兴呀！”

“嗯……我来说明这次的任务。试作实验是在古代遗迹进行。我已经把实验用装置的设置都设置完了。kokonipiggy君就将装置装在武器上和那里的敌人战斗。这样，一来是采集实战数据，二来是吸收光量子的工作。需要指出的是，设置了的房间有三间。还有，战斗结束后，请不要忘了用任务板确认实验装置。准备好了？那、那么就出发吧。”

和艾尔诺娅并肩战斗真是一件令人惬意的事，她可比那个什么会装死的莫姆博士要可靠得多了。

我们进入指定区域。实验装置开始运行，怪物来了！

我们清除了第一个广大空间的怪物，得到实验装置01的数据。实验装置01为解析生体构造的实验装置，好像是将亚生命体的身体构造作为武器构造。这个区域的数据收集完毕。

去下一个区域吗？

指定区域。实验装置开始运行。怪物来了。

……

得到实验装置02的数据：“实验装置02为采集战斗数据的实验装置。好像是利用亚生命体所携带的异种光量子进行攻击。这里的数据也收集完了。我有些看不明白了，艾尔诺娅也不是很清楚这些东西详细的原理：“啊？是这个吗？博士说，改变光量子……什么的，我也不太明白。对、对不起！只是，博士说了，拉古奥尔的生物基本都是被同一光量子侵蚀的。”“同一光量子？”

我们来到最后的指定区域。实验装置开始运行。怪物来了！

……

得到实验装置03的数据。实验装置03为吸收光量子的实验装置，采集了装置里发着微微红光的光量子作为样本。”

“结、结束了。实验完毕。您辛苦了！去跟博士报告吧。啊，我说……那个……”她好像有话要跟我说，“您辛苦了。博士一定很满意。艾尔诺娅也……很……快乐……那么……不……没什么……”嗯，机器人也会脸红吗？

博士还悠哉游哉地闲逛，见到我们回来：“能成为朋友很高兴吧！结束了吗？是嘛！那太好了。……实际上呢。你武器上的装置是以地下的变异体的数据制造的！”

“地下的变异体？”

“很吃惊吧？哈哈。”博士很开心地笑着，“拉古奥尔一带的光量子总是不正常。如果能运用那种能侵蚀机械和生命体的异常的光量子能量在武器上的话……不觉得很厉害吗？如果你也能带点素材来的话，就可以为你制造新武器哟。下次见面也可以。那么，就到柜台去领这次的报酬吧。”

得到9000美赛塔。天！发财了！

AUW历3085年1月10日

任务：猎人的右手（去了拉古奥尔就再也没回来的优秀猎人。他到底怎么了？）

委托人：智能机器人·爱染

委托内容：著名的猎人“豪刀”佐克失踪。想找人帮忙找主人。

报酬：6000美赛塔

难度：高

今天的委托人是一位身穿黑衣身材高挑的女孩。

“初次见面。我叫爱染这次希望kokonipiggy大人能协助我寻找主人——佐克·宫间。佐克降落到拉古奥尔后就失去联系了。”

“？”她发现我吃惊地看着她的眼睛，要仔细看才能看出她是一个机器人！LV25的Racaseal！

“您的吃惊也很正常。现在的智能机器人大多都是完全自立型，因此没有主人的。其实，我的外装是换上了新的零件，但里面还是旧世代的智能机器人。已经伺候宫间家3代人了。总而言之，佐克在去拉古奥尔之前，吩咐我留在先驱者2上。到那时为止，我们一直都是在一起工作的，为什么这次却……不过，这是主人的命令，不能不服从的。我就在先驱者2上乖乖地等佐克回来。不过，佐克一直都没回来，连联络都没有。佐克从没出现过毫不联络的情况的，这次例外。为了能探知佐克的武器发出的电波，我的探测器进行了登录。只是，要探知的话，必须和对象接近到一定程度……用这个能够找佐克。怎么样，请一定要帮忙呀，拜托了。”

“豪刀”佐克，听说是可以随意使用3种武器的达人。因为太优秀了，以

至政府对他侧眼相看。已经有点接近恶劣了。佐克的身边一直有他的得力助手在，就是我身边的这个爱染姑娘。虽然并没直接见过面，但在猎人同行里是十分尊敬他的……

遗迹第一层没什么反应。我们进入第二层。这……好像不是地震的摇动。“有反应了！就在这里附近，佐克就在这里附近！”

我们发现了宝刀“神威”！

“神威？”

“这是佐克右边的配刀……他从不离手的。已经到这地步了？周围的墙壁好像有被武器斩过好几回的痕迹。为什么会这样？”

我们继续向前走。“又有反应了！这次应该是佐克了……”

我们发现了宝刀“夜叉”！

“夜叉？”

“是佐克左边的配刀。这个也坏了！刀上残留的光量子怎么这么异常！这个是……我的记录里没有的。佐克……又来了。不是通常的地震。和刚才的一样……这种时候，应该说什么‘不祥的预感’吧……是人类的话……”

遗迹的深处好像望不到头……

“有反应！佐克通常携带的 3 把爱刀还有一把就在附近。佐克……”

声音……

黑色的声音……

“爱……染……

“爱染……为什么……在这里……我不是……交代过……不要跟来……

“你……这个星球……危险……

“都……已经说过了……真是笨蛋……真的……你是……”

……

“爱染……

“我……已经不行了……告诉大家……

“叫先驱者 2 号……离开这里……

“到现在为止……你帮了……我的大忙了……

“你已经自由了……

“找个……新主人……找个好主人……

“或者……像其他机器人一样……走……自己的路……

“干自己喜欢……的事……”

……

“……谢谢了。我要……留在这里。‘让先驱者 2 尽快离开这里’——我不明白佐克最后那句话的意思，但是我却知道那是很重要的事。但是，有什么比能在佐克身边更重要呢……”

爱染给了我一把刀——散华。

“佐克……我永远在你身边……”

全机能停止模式开始运行……

主系统关闭……

……

我带着宝刀“散华”回到先驱者 2 号。路上在银行旁边出现了一个熟悉的身影。难道是……鉴定师？他跑出来干什么？

“你……想知道四刀的传说吗？”他问我。

“四刀？”佐克的手上不是继承了 3 把吗？听听吧……

“这是很久以前的星球的传说了。3 个很有名的锻刀人的家庭被国家所灭。然后，锻刀人就像发狂了一样，因为对国家有怨恨而拼死打刀。继承他们意志的弟子中的一人又打了一把刀，合共 4 把……后来那个国家因为这 4 把刀而崩溃了。4 个人锻造的是 4 把妖刀。那力量，几乎能破坏星球了……这传说不知道是真是假。继承其中 3 把的，就是有‘豪刀’之称的佐克。还有一把 agito 因为太有名了，后来出现了很多赝品。现在都不知道到底哪个是真的了。是呀，很旧的故事了……佐克说不定就是不知不觉被妖刀所迷。然后将他一同毁灭……这就是命运。很讽刺吗？”

“四刀”、“佐克”，还有选择永远留在佐克身边的“爱染”……今天的所见所闻不应该被埋没在历史中。

AUW 历 3085 年 1 月 11 日

任务：从深渊来的东西（拉古奥尔的地下发生大规模的地震。调查队去向不明……）

委托人：秘书爱琳

委托内容：拉古奥尔的地下发生大规模的地震。马上去救助没有回来的调查队！

报酬：8000 美赛塔

难度：高

爱琳小姐还是这么美丽动人：“这个委托是总督府的紧急委托。前几天，拉古奥尔的地下发生了大规模的地震。根据探测器的调查，爆炸前后发生的震动的波形相似。这基本是不对外公布的……这次的震动发生时，军队派出的调查队还没回来。现在所有的军队都已经出动了，好像还包括你们派出的猎人们。kokonipiggy，希望你能到拉古奥尔的地下深处调查并报告。根据探测器的调查报告，遗迹深部是震动的发生源。当然，请先进行调查队的救援活动。需要指出的是，这次是秘密委托。请不要和无关人员提及有关情报。重复一次，这次是秘密委托。请不要和无关人员提及有关情报。因为不知道地下到底发生了什么。请小心。”

路上我碰到了第一次执行任务时救助的猎人亚修，他已经 25 级了。“Hi！kokonipiggy 君，怎么样了？从那次见面之后，我想我应该变强一点了吧。我是受军方的委托来救援的。你也是来搜索调查队的吗？调查队已经全灭了。刚才看见了残骸。好像是被亚生命体袭击过……里面的纪念碑边上有奇怪的东西。恐怕就是震动的原因。那么，带我一起去吧。保护你是我的任务呀！走吧！”

“这震动是……对这个有反应吗？这里的亚生命……总觉得……很奇怪不是吗？总觉得，越是打倒力量就越强。砍着砍着不停地冲过来……简直就感觉不到意识……就好像是有什么人在发命令的军队呢……是呀……它们是军队！会无限出现……是什么的军队……而且，在保护着什么……是这个装置发现的这个吗？”

……

无法启动……能量的残量太少了。是这个纪念碑的调查机吧。虽然不知道是怎么使的……我想，大概是碰了这个遗迹里什么不能碰的东西。震动……那些似乎是被操纵着的家伙……亚生命体的反应……发生的太多了吧。总之，先将数据保存下来，然后再切断装置比较好。

我得到了 “纪念碑的数据”！

实验装置停止运行……

任务完成，亚修先走了，我回到遗迹 2 层，发现一个紫色的大汉站在角落里，是……基利克！

“找到了……找到……”

“杀……杀……了你……”

“吃……吃……了你……”

他这是怎么了？根本不像是以前的那个基利克了！发了疯一样地朝我冲过来！我使出毕生的力量才抵挡信他！我要死在这里了吗？不要啊！无不的光之力！

万丈光芒打在基利克身上。

“啊……啊……啊……”

他惨叫着倒下去了。消失了吗？可是我觉得，在被我的光魔法打中之前，他就已经死去了……

我得到了基利克的武器“噬魂者”！这是我接任务第一天他就带在身边令我羡慕不已的传说中的武器呀！但是，现在得到了，我却没有那种欣喜若狂的感觉……

在这颗星球上，真的存在着我们所不应该惊动的东西……

www.ptunbook.cn

跨过我的尸体

文：栾东

"九条。"

"红中。"

"三……"

"慢着您呐——我碰！"

"啧，下次早吭气，我都报了点数……咦？小兔崽子，你什么时候进屋的？"

"有一段时间了，爸爸。要不是我在这里指点，陈叔叔也不会连赢你这么多局满贯。"

书包落地的声音响过之后，外面安静了大约两秒钟。我站起身走出书房，来到客厅门口。

从四方牌桌上升起的烟草气味和麻将气味，飘荡到给电灯泡烤焦的台灯罩周围，混合着过量的空气清新剂扑鼻而来，我下意识地揉了揉鼻子，看着眼前的一对父子。

"你……你还知道回家？"父亲手持一张三筒指着儿子教训道，"学校给我打了五六个电话，妈的晚上再收拾你，还愣着干什么！还不快去做作业？整天就知道玩电子游戏！将来怎么能争气？"

"这个问题嘛，朕心里自然有数。"儿子泰然道。

"嘿——你还真幽默啊……"父亲一声冷哼，反手将三筒扣在桌面上，顺便就赏了儿子一记耳光，"不要在我面前贫嘴——听到没有？还不快进屋去补习功课？"

"哎……不要吓到孩子嘛，看看你真暴力，来，小洁乖，来笑一个……"那个姓陈的赌友嬉皮笑脸地用手托起小洁的下巴。

也许是多少有些委屈，也许是对这种受力方式的自然响应，儿子的脸蛋略微抽动了一下，在清晰的指印显现之前，他的眼圈已经先开始发红。

"老师来了么？"儿子看着父亲，撇了撇嘴，推开陈叔叔的肥手，装出不在乎的样子。

"废话。人家栾老师都等了半天了……"

"是么？怎么我没发现？"他朝书房的方向溜了两眼，正巧看到我张大了嘴愣在门口，随后便无奈地捡起书包走了过来。

"你……就是杨洁？"等他关上了门，我便试探着问，失望之情溢于言表。

"正是寡人。"他一屁股坐到太师椅上，再把书包扔到床上，然后挤出一个笑脸，尴尬地说。

"你老爸很喜欢打麻将？"

"是啊，锻炼头脑，培养意志……麻将很有趣的。"

"呵呵……我做家教可有一段日子了，"我看着杨洁，尽量保持诚恳的态度，"误把人家的儿子当成女儿是一种不幸，孩子的幽默感不被老爹理解也是一种不幸，对，这种事情司空见惯，应该习以为常才好——你不用难为情，啊？"

"这个我知道，谢谢。你经常给女孩子当家教么？"

"当然不是，"我说，"来这里之前我还以为你是第一个呢，你老爸总是提到'我那个女儿'如何如何，我还以为是你，杨洁，嘿，你怎么会叫这样缺乏阳刚之气的名字？我看你不如重命名，就叫杨刚。"

"那你得跟我爸商量。"

"你有姐姐或者是妹妹？"

"你这算什么？采访我吗？"

"呃……当然了，我只是想提醒你，如果你爸爸的女儿需要数学辅导的话，我也很愿意效劳的，真的，不骗你，现在咱们开始吧？"

"别急，"杨洁饶有兴趣地说，"当你发现我是个男生的时候，我还要告诉你我姐姐是数学教授的侄女，现在你是不是很失望？"

"没关系，是我命不好，人生嘛！"我苦笑道，"无所谓的，我还年轻——你说你姐姐是谁的侄女？"

"是我三叔的侄女。"

"谢谢……而你三叔又是？"

"北京航空航天大学的数学教授。"

"那他……怎么……不来给你……辅导呢？"

"他说寡人无药可救了。"

"是吗？依微臣看也差不多，"我认真地感叹道，"要我从哪里开始给你补习呢？"

"数列吧，"杨洁淡淡地说，"嗯……怎么称呼您老人家呢？"

"不客气，叫我栾兄就可以了。"

"什么？您贵姓？"

"免贵姓栾。"

"什么？"

"栾。"

"卵？是卵子的卵么？"

"我跟你说，你侮辱我没有意思。你侮辱了我成绩也不见得会提高，你侮辱我没有用的，知道吗？你不妨试试再大声点说，给你老爸听到就更完美了。"

"好吧，对不起。栾兄。数列……开始吧。"

"从等差……"

"栾兄，其实卵子是世界上最完美的细胞了，你干嘛要认为我是在侮辱你呢——算了算了——你不会介意我打断你吧？"

"不会的。"我颓废地说，"有时候，我对女生的身体也很着迷，只不过不像你那么具体。你现在对数列懂多少呢？基本概念、公式和课本上的习题都了解吗？"

"我讨厌概念。我憎恨公式。课本上的习题都有答案。"

"哦。"我笑了，接着便从书报夹中取出一份自制的试卷递到杨洁眼前，"我看呢，不如这样子，你做一下这份考题，一共是十个题目，都是关于等差数列的。前三题是考察基本概念，按照你自己的理解去做；中间四题是常用公式和公式组合的应用，如果忘记了公式，试卷的背面有公式表；后面三题考察综合应用能力，要用到多种变换和分析推理。不会做的题目就空下来，我给你讲解清楚。"

"要我做这些垃圾试题？"杨洁不屑一顾地侧过脑袋，"哼，你一共准备了多少？都拿出来吧。为了一个月那两千六百块钱，你就这样残害祖国的青少年……值得吗？扪心自问，你不内疚吗？这样骗到的钱，你花起来心安理得吗？你还有人性吗？"

"你……你……杨洁，我告诉你，我可不是为了钱才来这里给你做家教的。"

"那你为了什么？本以为我是女生，想来泡妹妹？"

"泡你个头！还说这个呢，气死我了！总之我至少不完全是为了钱，才来到这里。你呢，你懂也好，不懂也罢，你不喜欢的话我可以马上走。我不知道你小子接触过多少污七八糟的东西……也许你真的毒发心脉，无药可救，但我只是想帮你用功读书，你……既然不要我帮，那我也不会勉强你……"

"嗨！开个玩笑嘛，何必这么认真！"杨洁怕我真的发脾气，扮了一个妥协的鬼脸，"不过说句真心话，你这样小气势必难成大事。"

"是吗？我……那就不跟你计较了，言归正传，我从来不主张题海战术，今晚就做这十道题……嗯？不开玩笑的，这十个题目就可以帮你学好等差数列啊！"

"呦，说得跟真的一样，有那么神吗？"

"拜托，你就把它做了吧，好吧？"我改用双手呈上试题。

杨洁皱了皱眉头，眯着眼睛接过试卷，大略扫了几眼。

"嗯……这些题目还说得过去，不会全是你自己编的吧？看来我要重新评价现代家庭教师的智商了……要朕做这个，咱们得先讲明条件。"

"什么？……好，好，你说，什么条件。"

"不管我做的成绩如何，你都不能告诉我爸爸。"

"呵呵……这个嘛，我当然没有那么坏了。我也上过高二，想当年……嘿……彼此彼此。"

"哼！谁跟你彼此彼此。你把朕当成什么人了！"

"你……"

杨洁不再罗嗦，打开抽屉拿出钢笔，转过太师椅将试题铺到写字台上面开始计算。

"给你一个小时的时间——你要草纸吗？我带来……"

"闭嘴！"

我苦笑着摇摇头，从口袋里掏出Game Boy Advance，插上《机器人大战A》的卡带，关掉声音凑到壁灯下面独自打发起时间来。

"呀！GBA！GBA！你有GBA！你怎么会有GBA 呢？"不知道什么时候，杨洁回头看到我正在玩游戏机，便喜上眉梢地叫了出来，双目放出兴奋的光芒。

"嚷嚷什么？"客厅里传来父亲的声音。

"没什么，"杨洁大声回答，"栾老师在教我背单词呢——Game Boy Advance！Long Live Nintendo！"

父亲的声音不再响起。

"英文念得不错嘛。怎么不专心做题？你还认得这个东西吗？"我把视线从GBA的液晶彩色屏幕上转移到杨洁充盈着渴望的脸上。

"你……喂喂……你……卵老兄，我可不可以拒绝回答这样带有侮辱性质的提问？"

"随便。"我说，"题做完了吗？"

www.plumbook.cn

“哼！什么狗屁题啊，这种小把戏也想难倒我……”

“喂，你不要随便诋毁我的才华好不好？”

“你把GBA借给我玩，我就不诋毁你。”

“嗯……要借GBA也可以，但是咱们得先讲明条件。”

“什么？你敢跟朕谈条件？也罢。快说快说。”

“我告诉你，你仔细检查一下写过的题目，如果能做对五道呢，我就把GBA借给你玩一个星期，好不好？”

“你说……什么？”杨洁难以置信地盯着我，“栾老师，您确定您是在清醒的状态下做出这个承诺的吗？”

“是的，我确定。”

“那如果寡人做对了全部的题目呢？”

“你……皇上，你确定你是在清醒的状态下提出这个问题的吗？”

“当然啦，你快回答寡人。”杨洁激动极了，紧张得攥紧了拳头。

“如果你都做对了，那我就把GBA送给你，然后卷起行李走人。”

“栾兄……”

“嗯？”

“您就像是一个天使，是上帝把您带到我的身边，让我借助您的愚蠢得到梦中的GBA。是耶和华的子民……”

“喂喂，清醒一点好不好，你每天都这样乱说梦话吗？我给你介绍一家精神病医院吧……”

“不用了，栾兄，你的好意我心领啦，那家医院还是留着你自己回头去住吧……我还是不明白，你怎么会有GBA呢？”

“买的。这个答案满意吗？”

“嗯。还……还可以。那……现在都有什么卡带啊？”

“机器人大战A，皇家骑士团外传，黄金太阳英文版。”

“真好。”杨洁幸福地笑了。

“是的，”我说，“告诉你，我还准备用你老爸月底付给我的薪水购买PS2呢，而且，如果你不听话，我就会要求加薪380元，这样就可以购买中文版的ICO了。”

“中文版的……ICO？”

“对。中文版的ICO。”

“呵呵……”杨洁低下头，似乎很难为情地笑了笑，“栾兄，你知道，有时候，你自己说过的一些话……会不幸……言中……”

“什么话？”

“你命不好。”

“哦？”

杨洁默不做声，垂着脑袋，探出左臂将桌上的试卷抓起来递到我的面前。

“我只希望你说话算数。”

“我说过的话，一般都没问题的。”

“不行，哪有这么便宜的事情，”看到我准备接过试题，杨洁突然缩回了手，“可别真有鬼，我得先检查一遍。”

“这就对了，你已经开始有正常人的思维了。”

杨洁不动声色地来回扫视了几遍做过的题目，之后抬起头看着我。

“我实在看不出你这些题目里有什么乾坤，要么就是你高出我不止一个境界，要么就是你比其他的家教老师还要弱智——我交卷了！”

“杨洁，你看你又诋毁我的才华，”我接过试题，随即开始审查，“你这个样子是不对的。这些题目并不是想象中那么简单……”

“你撒谎的时候总是那么像真的，我看你适合做艺术家。”

“谢谢，我会考虑的。第一道题目做对啦！”

“这个我知道，你不如现在就把GBA给我。”

“嗯，你可以先拿去玩一会儿，别把我的记录覆盖了。”我一面批阅试题，一面将GBA递给了他。

“覆盖了也无所谓，它已经不属于你了，从现在起，这台GBA姓杨……呀，怎么电源灯都变红了，该换电池了吧？”

“不用……还能玩一会儿。第二道题和第三道题都正确。”我头皮发麻地说。

“啧啧，你才打到第八话，笨呐！‘动き出す恶魔’，要选择‘仲间を信じてアーガマにとどまゐ’。能不能采访一下你为什么这么笨呢？”

“我也不知道……大概是很少喝脑X金吧……第四题正确。你的水平很不错啊。”

“脑X金？我创意的广告你看过吗？”

“没。第五题也正确，很好，你可以玩一个星期啦……唉！”

“哎……你听着，我的创意是这样的——老大老二两个儿子给母亲买了补品回家。先是老大给妈妈吃过自己买的杂牌补品，然后问：‘妈妈，三加二等于几？’妈妈还没有回答，这时镜头切换到老二那里——老二买了脑X金回家，一进门便喂给妈妈喝了，然后也问：‘妈妈，三加二等于几？’‘六。’老人目光呆滞地回答。‘唉……怎么还不行呢？’老二抱怨道。‘嗨，已经比刚才强多啦！这脑白金真是不错啊。’老大说。这时镜头又切换到开始的场景，老大问：‘三加二等于几？’‘加你个头！快去写作业！就知道在老娘这里问答案，哼！自己不懂得努力……’哈哈哈……”

他一讲完自己先哈哈大笑起来。

“第六题和第七题都……都……正确……”

“我的创意不好笑吗？你为什么不笑？想笑就笑吧，朕不会怪你浅薄的。”

“嗯……我……不太想笑……第八题也正确。”

“你用原版的卡带吗？”

“不是……大地集团出品……第九题也对……哦……你是这样子解的……”

“为什么不用Z版？”

“买不起。”

“买不起是理由吗？”

“哎呀我用不用Z版关你屁事……第十题……第十题……这……不可能的。”我缓缓放下试卷，呆看着杨洁说。

“嗯？什么不可能？有错题吗？如果有的话的确不可能，你最好多看几遍。我的推理你不一定都理解的。”

“不是……不是……我就不明白……你都会做了还请我来干什么？”

“请你来？我没有请你来啊？你随时可以走啊！”

“我……”

“如果你不想拿工资的话。”

“上帝啊，”我痛苦极了，“你这是怎么了，我有一台GBA你也妒嫉吗？耶稣，你想要的话自己问山内大人要一台不就行了吗，现在你总得想想办法给我个面子吧？”

“他不会给你面子的。我了解他。”

“为什么不会？昨天算命的时候上帝还说，我今天会交桃花运的……”

“Your luck has run out, I say。”

“Yeah……perhaps you're right 。Remember that my name is LUANDONG, Director of 74151 Factory, and now I will go to see my family……我想我也该走了，像我这样的傻子，留在这里又能做什么呢……”

“急什么？再坐一会儿嘛，哦，你一定还有事吧？你还有事那就去办吧，不送啦……下次来的时候帮我带两节电池……”

“我下……”

“五号电池，你知道的。”

“我下次……”

“要南孚的。”

“我还来个屁啊！就是有这种不负责任的老子，随便命名自己的儿子，加上你这个不露真相的数学尖子，事实上就是不折不扣的模范骗子，你们两个人加起来，这不是存心要整我吗？你说，是不是你们父子俩串通好了一起骗我的GBA啊？”

“哎……不是不是不是。栾兄，你误会了，我们可都是好人哪！”

“好人？你看看你长得……”

“嘘——小点声啊，给我爸听到咱俩就完啦！”

“哼！咱俩？是你自己吧？”

“好好好，就算是我自己，给个面子嘛，怎么说大家都是游戏迷呀！”

“唉……”我一声长叹，拎起书报夹，“喂，我真要走啦。你不送送我吗？”

“嗨，急什么，玩一会儿嘛，”杨洁放下GBA，拉着我在床头坐下，“我请你玩GBA好不好？说实话，你现在是不是有点后悔呢？”

“我不是有点后悔，我是非常后悔！”我没好气地说。

“其实呢，看到你这个样子我也很难过的，我也不想看到你这个狼狈样子，你知道吗？”

“我知道，谢谢——杨洁，你跟我说实话，那些题目是你自己做的吗？”

“废话，不是我做的是谁做的？外面牌桌上那个陈宝贵？他连线性代数也不会。”

“你会？”

“废话。”

“我问你，{X+Y+2Z=0;X+2Y+Z=0;2X+Y+TZ=0}这个方程组存在基础解系，T的值是多少？”

“5。”他稍作思索便回答出来。

“已知x1=(1,2,3)T，x2=(4,5,6)T 是3元非齐次线性方程组Ax=b的两个解向量，则对应齐次线性方程组Ax=0有一个非零解是什么？”

“(3,3,3)T 或者它的非零倍数。”经过十几秒的口算，杨洁答道。

“不错……不错……这么说……你的数学可不差啊！”

“废话，当然不差了，我什么时候告诉过你我

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

的数学不好？”

“那……那你……为什么要花钱请家教呢？”

“是我爸请的，他当然不晓得我的天才了！”

“那你让他晓得不就行了吗？”

“那可不行，你懂什么！”

“为什么不行？”

“我为什么要告诉你？”

“你……”我不禁失笑，“好，你不说也罢，总之我要走了，现在我的GBA也被你弄到手了，我出的题目也难不倒你，我对你来说还有什么利用价值呢？你放我走吧，好吧？我不想再把NGC也输给你……”

“咦？你还有NGC呢？”

“先说好，我不跟你打赌！”

“嗨！谁喜欢NGC啊，长得跟大电表似的，难看死了。要是PS2还差不多。你对电子游戏有研究吗？”

“一点点。”

“我可是专家。”杨洁骄傲地说，随即回手拉开了写字台下面的小书柜，“93年开始买的《FAMITSU》，94年开始买的《电子游戏软件》，98年开始买的《游戏机实用技术》，99年开始买的《游戏志》，2000年开始买的《PLAYSTATION MAGAZINE》……”

“打住打住……”我看着那满满的一柜子电子游戏书籍，“你……你连《FAMITSU》都买？读得懂吗？”

“我日语比英语好。”

“是吗……”我吃惊道，一面从那堆杂志中抽出一本94年的《电子游戏软件》翻了几页，上面报道了索尼即将推出32位元游戏主机PLAYSTATION，手柄插图的下面还印着一行字：键位都是用“□、○、△、X”标明的，真想不出以后的攻略该如何写……

“想不想看看我翻译的《最终幻想X》剧本呢？比慕容非的强多了。”

“你……翻译……最终幻想10？”

“是啊！”杨洁从床上拎起书包，打开隔层，在里面取出了一份厚达一厘米的激光打印出的WORD稿件交给了我，“如果我早点投稿给《游戏机实用技术》，慕容非就得下岗啦！”

我接过稿件翻了几页，译文的文字表达非常清晰达意，似乎真的要强过杂志上的剧情攻略。

“你有PS2？”

“没。我在同学家里玩的。”

“You are a genius。”

“是的，事实就是这样。但是从你的嘴里说出来，会在一定程度上玷污寡人的形象。”杨洁开心地说，“所以你出去不要乱讲。自己知道就好了。现在我正在翻译《合金装备2-自由之子》的剧本呢！”

“怎么我没有发现北京还有你这样的天才儿童呢？”

“伯乐就是比较少啊……不过很遗憾，你并不是其中的一个。”

“你别打击我了好不好？我还没有女朋友呢，我不想过早地对生活失去信心。”

“嗯……没问题，你是大学生，长得又比我高，现在的女生都喜欢高个子的，虽然你瘦了点，丑了点，傻了点，但是总会有女生的眼睛给松树叶子遮住的……”

“你……你再说下去……我就去告诉你爸爸我刚才……”

“别……别！我不说啦！你一定会找到女朋友的。”

“这还差不多。其实呢，我正在组织一些大学的同学们开发游戏，如果你愿意的话，放了假可以来参加。”我得意地说，满以为他会很高兴听到我的邀请。

“请我去？你每小时给我多少钱哪？”

“你……你说什么？你这小子……”

“哎……你激动什么，我一个小时的创意就可以让你们富起来，凭你们现在的本事，开发出的游戏也是垃圾。”

“是吗？何以见得呢？”

“就看你这个组织者还要出来给别人当家教，就知道你们一份游戏也没卖出去。”

“喂，你搞清楚再发言好不好？我们的游戏还没发售呢！”

“那就趁早收摊了事。”

“你……你再打击我们，我就……”

“嘘……轻声！唉……我算是给你捏住软肋啦……”杨洁扁了扁嘴，“我问你，要是让你开发勇者斗恶龙8代，你会怎么考虑？”

“《DQ8》？对于PS2来说，绝对要改良画质，尤其是战斗画面，将剧情大龄化，如果《FF XI》取得了成功，就可以考虑向网络化发展……”

“嗨！你那都是些废话。我来告诉你几个创意。比如主角从一家民房的宝箱里面找到了一颗万年药草，比如龟龄集——《封神榜》你玩过吗？”

“FC版的？当然玩过啦！台湾全威资讯出品。”

“嗯，看不出来你还有点见识。主角拿着龟龄集出门，碰到了老汉进屋，对话你怎么设计？”

“老汉说：‘伙计，龟龄集可以完全恢复法力和体力，如果你的机器上没有装金山游侠，最好不要浪费它……’”

“呸！中国就是有太多像你这样的白痴监制，电脑游戏才会垃圾辈出。”杨洁说着居然唱了起来，“……骄傲无知的程序员不知道珍惜，那一片被指令糟蹋过的通用寄存器，只有远离总线才能找回我自己，在没有冲突的进程中自由地栖息……”

“喂，喂，别唱了，郑智化听到会气出肝炎的……你好像对计算机也懂得不少啊？”

“不敢，”他出乎意料地谦虚了一声，“告诉你，老汉可以说：‘咦？你随便进我的屋子做什么？你翻我的宝箱做什么？你偷走我的龟龄集做什么？你妈妈没有教导过你不要随便乱拿别人的东西吗？’‘那……那我给您放回去……’‘放回去？你没看到宝箱已经消失了吗？你怎么放回去？’‘那您让我怎么办呢？’‘掏钱！留下一半银子……’”

“喂……你这个太过分了吧？勇者斗恶龙历来都是……”

“嗨！创新嘛，谁也没有规定所有的宝箱都必须是免费共享的啊……”

“好，那我们的游戏就采用你这个创意吧。其实勇者斗恶龙对青年玩家来说并没有多大的吸引力，其实……”

“其实？你别其实啊！你其什么实？其实身为人类这种卑微的动物本身就是一件很糟糕的事情，哼，那么多无聊的痛苦，那么低下的意识境界，那么老土的反映层级……”

“喂喂……杨洁……你发烧啦？”

“唉……你不会懂得我的感慨。”

“也许不会。也许会。”

“嗯，我会考虑加入你们那个什么制作小组的，”杨洁说，“如果薪水可观的话。我们会建立起中国的史克威尔……到时候，大家提到杨洁这个名字，就会说：‘我知道啊，史克威尔的总裁。什么？西游记的导演？没听说过。’哈哈……”

“冷静一点吧，都快要期末考试啦……”

“一部又一部的游戏，一次又一次的付出，”他又唱起歌来，“马不停蹄的旅途，不能回头的路，忙也忙不完的忙碌，签也签不完的名字；我站在……”

“我说杨洁，我也很欣赏郑智化的，你可不可以给我留一点胃口，我以后还想再听听这支歌呢……”

“你别多嘴！我站在舞台中央，感到如此孤独……我的明天，是否依旧，在名利的追逐中不能回头；我的明天，是否能够，在平淡的生活中重新来过……仿佛是昨夜的梦，我又回到了最初……回到了你的身边，陪着你吃苦享福……梦醒之后回到现实，在掌声欢呼中沉浮……黑压压人群之中，我在寻觅你的影子……我的明天……”

“杨洁！你干什么呢？”

父亲的声音又再次传进来，歌声立刻停止，一阵宁静过后，外面似乎已经没有了推长城的声音。

“糟糕，可能是我妈妈回来啦……唉……”

“是吗？那你叹什么气？你妈妈回来不好吗？”

“不是的……栾兄，你回去吧，这寡人的家事，你不必过问。记住下次把剩下那两盘卡带也给我拿来。”

“你要是有机会接触电脑的话，我有全部GBA游戏的rom文件，可以刻到一张光盘上面送给你。”

“你有模拟器？”

“VGBA。目前的版本是0.7。”

“那太好了，你给我刻一张吧，”杨洁又把手伸进书包，这回竟然掏出一张空白光盘，“你的刻录机是什么牌子的？”

“清华同方的。”

“CD-RW也能刻吗？”

“什么都能刻。”

“鞋垫也能刻吗？”

“鞋垫估计不行。”

“那就别吹得太过分。”说着他把那张惠普的CD-RW插进我的书报夹中。

“对不起，是我没讲清楚。”我说，“鞋垫不能刻。”

嘭！

一声突如其来巨响之后，书房的门被一只穿着大头皮鞋的脚给踹开。

通过走廊向外看，客厅里那群赌鬼已经消失不见；依旧缭绕的烟雾后面，黑色真皮的沙发上面，坐着一个沧桑的女性，看样子就是杨洁的妈妈。

从这里就可以看到母亲的眼里噙着泪花。

“爸。”杨洁看了看那只脚的主人，低下头轻声说。

“滚出来！……栾老师，真不好意思，你先回去吧。”

“呃……我正有此意。你的儿子……”

“你快走吧……”杨洁冲我使了一个眼色，这个小小的动作还没完成，父亲便一把抓起儿子的头

www.plumbook.cn

发，把他拽到了客厅。

我披上外衣拿起书报夹，随后跟出了书房。

“臭婆娘！”父亲显然已经顾不得外人在场，气急败坏地喊道，“儿子我给你叫出来了，今天你不给我说清楚，我他妈的就砍死你！”

“爸……你又要……”

啪！啪！

两个清脆响亮的耳光过后，儿子无奈地闭上了嘴。一线血丝从他的嘴角缓缓渗出，愈来愈明显。

“你说，昨天早上你妈给了你多少钱？”

“爸，我跟姐姐都这么大了，你这是何必呢？妈妈她……”

啪！

耳光的累积让儿子的脸庞红肿了起来，母亲流下两行泪水，欲言又止。

“三十块。”儿子咬牙说。

嘭！

儿子被父亲一脚掀翻在地，施力者又迈向沙发上的母亲。

“哎……杨叔叔你……”

我想要冲上前阻拦，没想到杨洁反应更快，他从地上跃起来，又挡在父母之间。

“滚开！”父亲对儿子下令道。

“爸，你为什么总是不相信……”

“呸！你们娘儿俩一对撒谎尿屁，你他妈的更是个废物。我早说过，只要你考上重点高中，考上重点大学，只要你成绩好，我他妈的早就一脚把这个臭婆娘卷到楼下，带你去香港了……你为什么就不能争一点气？”“什么叫争气？”儿子倔强地说，“在你心里，就是用几位整数来评价你的儿子吗？那一张白纸上的几个红色数字就可以描述一个人的质量吗？那些阿拉伯数字真的可以衡量人生的价值吗……”

啪！儿子的陈词被今晚的第五个耳光打断，鲜血终于开始数以毫升计地淌过儿子的下颚。

“小兔崽子，你他妈的从哪儿学来这么多屁话……”

“你……你这个没良心的东西……”母亲扶着沙发站起来，另一只手捂住了小腹，“你再打他……你干脆打死我算了……小洁，你走开，咳……咳……你让他打死我……咳……”

“妈，”儿子回过头，“你快走！”

“臭婆娘，你给老子说，把钱弄到哪里去了？”

“我……我……都……花在了……孩子身上……我……要钱有什么用……咳……咳……”

“放你妈的屁！你肯定是赔钱出去搞破鞋！人家都这么说……”

“你……”母亲脸色发白，一口气换不过来，停顿了几秒钟，“你胡说……什么……”

“妈的，我今天非砍死你，我叫你撒谎……”

“爸！”儿子喊道，“你砍吧！有种你就先砍死我，再跨过我的尸体砍死妈妈……妈，你先去报案……”

母亲似乎想到了什么，转身朝着敞开的大门口跑去。

父亲气坏了，他不再多言，顺手抄起桌上的台灯砸向儿子。

“哎……杨叔叔……会出人命的，”我失声喊道，“有电哪！”

嘭！台灯罩还没来得及掉到地上，烧烫的灯泡便已经直撞到儿子的眼前爆炸，玻璃的碎片嵌入杨洁的眼眶和脸庞，接着带电的灯头便将他打得浑身抽搐，倒在地上。

父亲红了眼，真的抬起腿跨过倒下的儿子，怪叫着冲出门追赶母亲去了。

“上帝啊，”我努力镇定了片刻，“你怎么会忍心看着这样的事情发生呢？你为什么要袖手旁观呢？唉……你出来说句话也好啊。”

我走到杨洁身边蹲下来，推了推他的“尸体”，没有响应。

“小洁！你不会真的死了吧？”我将手指探向他的鼻子，没有呼吸的迹象。

不会的。这不可能。我开始从看过的电影中搜索起死回生的画面。

周润发的《和平饭店》！对。

我劈劈啪啪地抽了杨洁十几个耳光，打得满手是血，仍然不见他的呼吸。

“真见鬼。”我抱怨道，“看来只能使用人工呼吸大法了。这可是去年我追求医学院的一位妹妹时学到的。唉，你要是女孩该多好……”

我捏住杨洁的鼻子，口对口地向他嘴里呼气，再按照规定的节奏双掌交叉按压他的胸部。很快地做了六次之后，我便以五秒钟一次的速度重复起来……

“咳……咳……”

“你……你……终于……开始……呼……吸了……”我筋疲力尽，翻身在杨洁旁边了躺下来，擦拭着嘴唇上的血迹，“我……至少……吻了你……一百次……你……这辈子……怕是……跟定我喽……”

缓和了一会儿，杨洁恢复了语言能力。

“嗯……我妈妈呢？”

“跑了。”

“那我爸呢？”

“你老爸……他那么坏……谁知道他哪里去了……刚才他拿台灯攻击你，你为什么不选择防御呢？”

“我……活了这么大，我……福也享了，孽也造了，让他打死我吧……”杨洁伤心地说，“我活着还有什么劲啊！”

“Goddamn！有没有搞错，看《大宅门》也能中毒……你一定玩过 SCEI 的那部策略游戏吧？封面是一个小孩的脸。”

“什么……哦……我当然玩过啦……只不过……通关的时候可没有想到……今天……标题能用到我……自己身上……”

“你还活着呢。”

“是的，我……知道。”

“那咱们还是起来吧。”我说着便爬起身，准备把他也扶起来。

“别动我！”

“怎么了？”

“我的……眼睛很疼……我什么也看不到……我也不敢眨眼……”

“很痛吗？”

“废话，我当然很痛啦！你看不出来朕在忍受着巨大的疼痛吗？你还不快叫救护车……是不是想要朕诛你九族……电话在冰箱上面。”

“哦。”

我拿起听筒，拨通了急救中心的号码。

“喂？”

“喂。”

“我这里有人受伤啊，派一辆救护车来好吗？”

“喂。”

“喂？听到我说话吗？这里有人受伤啊……”

“喂。”

“喂？”

“嘀——嘀——嘀——”对方挂了电话。

“Shit！什么态度！怪不得那么多人都不愿意去医院，热衷于用什么气功治病。”我感叹道。

不过抱怨归抱怨，眼下我们也只能自己打车去医院了。看到杨洁不住地流血，我想要扯一块布帮他包扎一下，又怕那样做会使他眼中的玻璃碎片刺得更深；还是快去看医生比较妥当。

按照我的记忆，离这里最近的医院是北医三院，那里还有我的老同学谭立明。

“急救中心现在越来越不惯着病人了。咱们得自己打车去医院哪……我扶你起来吧！”

“嗯。等一下，现在我太疼了。”

“等一下你会更疼。要是不想变成瞎子最好现在就走。”

“啊？有那么严重吗……那好吧，你等等，让我……让朕鼓起勇气来……”

“要不要我帮你搜集勇气？”

“不用啦……嗯……好了，现在你扶我起来，慢一点……”

我轻轻扶起哼哼唧唧的杨洁，小心地走向大门口。

“这是……出门的路吗？”

“应该不会错吧……刚才我看到你父母都从这里跑出去的。”

“嗯……那就没错啦……你可别把 GBA 拿走啊，放在我这里吧，我很快会好起来的，到时候我还要玩呢！”

“那当然，”我哭笑不得，“我当然不会拿走，它已经属于你了。”

“那张光盘也别刻废了，我就剩那一张了……”杨洁因为疼痛而微微地颤抖着，“我好像听说……清华同方的刻录机……不怎么样呢？”

“还不错，我们都用它刻，很少出毛病……当心要下楼梯了……就是在 WINDOWS XP 里面，如果你在同一条 IDE 总线上安装双光驱，设置刻录机为主盘的话……往这边走，当心……超级解霸的默认播放会导致系统死机……最后一段楼梯……任务管理器也关闭不了那些冲突的进程组……你冷吗？”

“嗯。刚才你怎么没想到问我？”

“我上去给你拿几件外衣啊？”

“不用了，你抱着我就好。赶紧找出租车吧……”

“我真不明白你为什么会是男生。”我无奈地脱下自己的风衣给杨洁穿好，搂着他走出小区，来到了公路边上。

寒冷的冬天侵蚀着北京的夜晚，霓虹灯闪烁出七彩的光芒，公路上车来车往；城里人即使是在一年里最后一个月的深夜，也有着忙不完的忙碌。

“有没有看到空车啊？”杨洁口中吹出的水汽飘散到空中，在路灯的橙色的光影里渐渐淡去。

www.plumbook.cn

“我正找呢——不是我说你，你现在这样子真是像极了柯镇恶——有车来了！”

看到我挥手，一辆富康慢下来停在我们面前。

我拉开后门，司机立刻注意到了杨洁的一脸血水。

“呦！我的妈啊，这是怎么了？”

“打架呗。”

“他……不会在我的车上出什么事吧？”

“我……死不了。”杨洁抗议道。

听到患者说出清晰的普通话，司机放心多了，立刻请我们上了车。

“北医三院。快一点。把空调打开。”

“好嘞。空调开着呢。”

车子启动了。宽阔的街道和繁华的夜景从两旁的车窗掠过，路边的照明灯和过往的车灯不时地把光线投影到车内，在座位上和我们的身上打出一道道快速移动的光斑。

“让我……躺一会儿吧……坐着眼睛太疼。”

“躺下会好一些吗？”

“唉……试试吧……”

我将杨洁放倒，让他的头枕到我的大腿上。

“好一些了吗？”

“现在还感觉不出来呢，现在还是那么疼。”

“我看还是坐着好。”

“不一定……算了……我不想再动了……你叫司机走平路不行吗？”

“现在就是在走平路啊……这里是北四环，快要上学院路了。”

“哦。”

杨洁不再做声，安静了片刻。

“栾……栾……”

“臣在。”

“你刚才……说……说朕……说朕像什么？”

“柯镇恶。你看过黄日华和翁美玲主演的《射雕英雄传》吗？”

“你……你才像……柯镇恶。”

“要不要找个人来评判一下？”

“你……你……唉……看来，命不好的……是……是朕。”杨洁咬着牙说，似乎每吐出一个字都忍受了极大的痛楚。

“对。”我握紧他的手，“不过我也一样。咱们彼此彼此。”

“你……胡说八道……谁跟你彼此彼此……你……呀呀……疼死我了……你知道不知道，我最怕疼了……”杨洁哭了起来，眼泪混合着红色的血液不断从眼眶中淌下，划过脸蛋和耳朵，落在我的膝头。

“我知道，男子汉大丈夫嘛，你忍一忍吧……现在最好不要哭……嗯？”

“不行……这么疼你叫我怎么忍？你……别……假慈悲了，这下我再也玩不到GBA啦……不行……太疼了……我受不了……你刚才干嘛要救醒我……你等着……等我好起来……我饶不了你……你……为什么要救醒我……你……这是……何苦呢……”

“如果我不救你的小命，等我自己临终的时候，我站到上帝面前，上帝问我，为什么眼看着他创造的天才离开这个世界却不设法相救，你叫我怎么回答他呢？”

“你……你原来……也看过……《The Green Mile》……汤姆·汉克斯主演的……那个片子真棒……哼……哼……疼死我了……”

“我知道你很疼……可是……”

“你知道个屁，你怎么会知道我的痛苦……你老爸又没有拿台灯砸你……”

“是啊，我老爸不拿台灯砸我……喂……喂喂……杨洁……杨洁……”

不知为什么，杨洁又昏迷了过去。

“拜托，大哥，你开快点好不好，人家伤得很重啊！”我向司机抱怨道。

“这已经不慢了，你想出车祸啊？到时候你也伤成他那个样子，我可不管……”

“你……”我一时语塞，“那你自己也好不到哪里去。”

“对啊，我还想多活两年呢……今晚咱媳妇在家生了火，等着咱回去哪！”

“饱暖思淫欲！”

“你说什么？”

“呃……没什么，你还是专心开车吧……”

不一会儿，车子停在了北医三院的门口。

“十八块五。”

“不用找了。”我扔给司机一张二十元的票子，架起昏昏沉沉的杨洁冲向医院的急诊室。

“真幸运，是你值班。”我对老朋友谭立明说。

“老栾！怎么啦？”谭立明褪下眼镜，从内屋走出来，“又欺负人家的黄花闺女啦？”

“嗯。可不是么。你……快给……看看吧。要花钱的话你先垫上，我就剩十块钱了。”

两个护士接过杨洁，扶他躺到病床上，我已经累得上气不接下气。

“咦？”谭立明凑过来皱着眉毛看了看杨洁，“你小子分辨性别的能力越来越差啦……这分明是个男生嘛！你学雷锋啊？还是你给人家弄伤的——不好！”

一看到杨洁的插满了玻璃碎片的眼睛，谭立明立刻收起了笑脸，“怎么伤成这样子……哎呀……糊涂啊……你怎么不叫救护车呢？啧啧……小赵，张宁，李子，你们送他去三楼的303手术室。小红，你跟老栾登记一下，再打电话叫王主任来，我主刀吧……快走！”

谭立明不再跟我搭讪，指挥护士们推着病床匆匆走出急诊室。医生的专业职能使他立即进入了状态。

“患者叫什么名字？”那个被称作小红的护士拿着笔问我。

“杨洁。纯洁的洁。”

“年龄？”

“18岁。”

“你是他的监护人吗？”

“嗯……我是他表哥。”

“你暂时负责他的医疗费用吗？”

“胡说！谭立明负责！我只有……十块钱了，大姐。”

护士笑了，随即又严肃起来，在单据上迅速地书写着什么。

“你真是患者杨洁的表哥吗？”

“我就是骗你也不会这么快就改口。”

“那你的姓名呢？”

“我吗？杨过。”

护士抬眼看了看我，随即将单据调转过来，又把笔递给我，“在这里签字。”

我毫不犹豫，立即在她指定的地方签上了神雕侠的大名。

护士耸耸肩，走了出去。急诊室里只剩下我一个人。往常我也来找过谭立明聊天，经验告诉我独自一人呆在急诊室这种地方是非常不明智的。于是我脱掉染上血迹的外衣，在水池中洗干净手和脸，便走出房间，开始在回廊里面溜达。

接近注射室的时候，一个熟悉的身影在眼前出现。

那不是杨冰吗？

我们的开发小组里，就是这个女生老爱跟我过不去，一段两千行的C++ 程序代码，她能给我指出两百处所谓“不够节约”的地方。

老实说，就是她介绍我到杨效国那里去做家教的，我很怀疑她们之间是不是有亲属关系，近两天她还说自己身体不舒服向我请假，怎么这么晚了她会出现在这里呢？

杨冰一瘸一拐地朝我走过来，脸上还流下两行清泪，真是我见尤怜，显然她还不太习惯臀部的肌肉注射。

“杨姑娘，幸会。”

她一愣，停了下来，这才认出是我，随即想要努力做出一个笑脸，却不太成功。

“怎么啦？莫不是他们用160万单位的青霉素和12号针头摧残你啊？唉……真是太没有人性了。”

杨冰低下头不说话，脸蛋上残留的泪水滴落在浅黄色的毛衣上，似乎接受了我的同情。

“嗯……我替你告发他们虐待少女吧？我认识这里的外科主任谭立明。”

“你……真是的……你有没有正经的时候啊？”她轻轻用沙哑的嗓音说。

“怎么啦？有那么痛吗？不至于吧？嗓子都哭哑了……坐下说吧。”

我来到杨冰身边，拉着她坐在候诊室外的长木椅上。

“你怎么会……在这里呢？又来找老同学玩吗？”杨冰手背擦了擦眼泪，看着我问。

“是啊……不过这要归功于你，要不是你给我介绍的家教……唉……一会儿再说吧，你怎么这么晚了才来打针？害怕被别人看到你怕痛吗？”

“不是。”她又垂下眼帘，“我才不是怕痛。我给你……介绍的家教……怎么啦？”

“不急，一会儿再说，你还没回答我的问题呢！”

“我不知道……要不要……告诉你。”

“是女生的FFFF000H级别的秘密吗？”

“讨厌！”

“不是那就说吧，好歹我也是你的顶头上司啊，快别难过了。你不告诉我的话，这个月的奖金就别想要了。”我威胁道。

“其实……你去做家教的……就是我家。”杨冰咬着嘴唇说。

“What？”我侧过耳朵，“你……说什么？我……现在年纪大了……听力不是很好……你可不可以再说一遍，慢一点，清楚一点？”

“你在给我弟弟做家教啊！”杨冰用红肿的眼

梅杂志&3DM·SMW
www.plumbook.cn

睛看着我说，“你不会怪我骗了你这么长时间吧？其实我也……”

“杨洁……杨洁……你是说……杨洁……是你弟弟？”

“嗯。”

“上帝……您可……真幽默啊……”我吃惊地说，“这真是……难以置信……不过也对，对，你叔叔不就是数学系的杨教授嘛……你叫杨冰，弟弟叫杨洁，冰清玉洁……嘿嘿……你倒是弄来一个好听的名字，那……你知不知道你弟弟有多倒霉？”

“栾……东，你听我说啊……”

“我已经知道啦……这件事情我已经很清楚啦，不就是你骗了我吗？不就是你利用我的慈悲心肠和大无畏的奉献精神骗了我吗？你还要我听你说什么？”

“我……我妈妈患了癌症……”杨冰轻柔地说，“只有……弟弟一个人知道，我和爸爸都不知道……但是刚才……妈妈晕倒在居委会刘阿姨家里……刘阿姨把她送到这家医院，又打电话给我……我来到这里，医生就告诉我，妈妈经常来这里买止痛药……可是她……已经是胃癌晚期了……这回昏倒……恐怕就……弟弟看不惯爸爸挥霍钱财，就偷来爸爸的钱给妈妈买药，可是刘阿姨说，妈妈知道自己治不好啦，她又卖掉那些药，把钱给我和弟弟买吃的……其实弟弟身体也不好，他得过乙肝，只是刚刚控制住……妈妈买来桂圆啦……无花果干……还有莲子什么的熬成汤给弟弟补身子……还有学习用具……我送给你的……彩色光盘盒就是妈妈买给我的……”

“是吗？那个光盘盒我非常喜欢，要是容量再大一点就更好了，本来我打算下个月拿它装PS2盗版光盘的。对了，接吻会传染乙肝吗？”

“你……我怎么会知道呢。”

“我亲了你弟弟。一百多下呢。你不会为这个跟我闹别扭吧？”

“嗯？”杨冰忍俊不禁，“你干嘛要……亲他那么多次啊？”

“没办法，”我说，“我太喜欢他了。”

“哼。我就知道你没有正经的时候。其实爸爸妈妈早就闹着要离婚了……我也不知道为什么……他们想把我判给妈妈，把弟弟判给爸爸。爸爸在香港认识一个……一个……女人，可是那个女人又嫌弃弟弟成绩太差，成不了大事……爸爸又不愿意一个人走，这么多年……就这样维持下来……本来这样子生活着，爸爸和妈妈都开始和好了……可是爸爸那些赌友想要跟他一起离开大陆，就骗爸爸……说什么妈妈又认识了别的男人……爸爸就听他们的话……上个星期，他把我和妈妈……从家里赶了出去……现在……”

“现在你住在哪里？”

“本来是跟妈妈住在大姨家的老房子里……”

“你不回家吗？”

“我当然想回家啦……可是……我回去看看弟弟……爸爸一开门就要骂我。”

“哎呀，当爹当到他这个份儿上，真是失败中的失败。杨姑娘，我看你不如叛出家门，认我做干爹算了，我一定会对你好。”

“你……你怎么什么玩笑都开啊……神经病。”

“你不认就算了嘛，我不会强迫你的。你接着说吧，我听着呢。”

“你还要我说什么？”杨冰微微扬起俊俏的脸庞，凝视着天花板上的节能灯，眼中闪出复杂的情感，“其实，说起来……要不是弟弟的成绩一直不好，这个家早就分开了，妈妈会带着我回山东老家，爸爸会带弟弟去香港……我们姐弟俩到哪一年才能再见面呢？可是现在，小洁他已经是高二了，如果再这个样子下去……他怎么能考上大学呢？我不想跟小洁分开，可是我也不想看着他平平庸庸过一辈子……我只是……想请你帮忙给他辅导功课……你们俩都那么聪明……都那么喜欢电子游戏……”

“你也知道杨洁喜欢电子游戏？”

“是啊……他也像你那样，总是给我演示好多的游戏节目。有时候，他借来的游戏机，爸爸和妈妈也会看到……”杨冰苦涩地笑着说，“像是PS上面的那个……什么古惑狼，有时候弟弟在玩，妈妈和爸爸一起包饺子，爸爸还看着屏幕指点弟弟……我也操作过跳长城那一关……”

“那是三代。”

“看着爸爸、妈妈被弟弟逗得开心的样子，好像真的会相爱到永久……好像眼前的欢乐不只是一段短暂的拥有……”说着说着，杨冰渐渐哽咽起来，“那个时候，我才知道，原来……人也是可以很快乐的……”

“是啊！”我说。

杨冰不愿让我看到她的脆弱，在扭过头的时候，她偷偷把眼睛在毛衣的袖子上使劲擦了一下。然而这样做仅仅使她脸上的泪痕由纵向变成了横向和斜向，显然没有达到她预期的效果。

于是她轻轻地哼起了ICO的主题曲，熟悉的旋律带着一点伤感和忧郁在耳边响起，朦朦胧胧之中，我又想到了那个被当作活祭品的12岁的男孩憨厚单纯的举动，那个白衣少女在断崖边松开男孩子的手时一瞬间的感动……

哼完这一曲歌，杨冰已经不再顾及脸上的泪珠了。

“为什么我和弟弟总是这么倒霉呢？”

“你弟弟可比你倒霉多了。至少你来到了北航，认识了像我这么有同情心的人。”

“你……”杨冰幽幽地瞥了我一眼，“你跟小洁一样，就是嘴上功夫厉害……”

“哎……杨姑娘，你这可真是小看我们喽……”

“哼，你除了会写那些奇怪的程序，还有什么本事？”

“多了多了，呵呵……有空一定露给你看——至少逗你开心不成问题，”我从书报夹中拿出那份让我丢掉GBA的试卷递给她，“来，先把眼泪擦干，我给你讲个笑话。我没带手绢，就用这个纸对付吧。”

“谢谢你。”杨冰居然当我是好心，看也不看便接过试卷擦拭脸上的泪水。

“哎……慢……”

“怎么啦？”

杨冰漂亮的脸蛋上已经模模糊糊地印出蓝色的钢笔墨渍，我趁她发愣的时机，夺过那张试卷，揉成一团扔进了垃圾箱。

“你怎么这么容易上当啊？我记得你平时智商不低呀！”

“你说什么啊？”

“我……我是说……嗯，你脸上沾着泪的样子更可爱一些吧，擦掉了就不可爱了。总之就是这样。咳咳，你听好：

“听说一名光棍老兵新婚，洞房花烛夜里看到妻子卸装时脸上的皱纹越来越多，于是就问：‘老婆啊，现在咱们俩都结婚了，你就告诉我你到底有多大吧！’

“‘你不是说我看起来像20出头的丫头吗？’妻子答。

“‘可是……’老兵犹豫不决。

“‘好吧，我就告诉你实话，我今年三十八啦！’

“‘哦。’老兵多少有些失望，准备去抱起妻子，但走近一看却发现妻子的头发也有染过的痕迹，于是又问：‘那你的头发……’

“‘啊！……这个……唉！算了，我就说实话吧，我今年哪，四十八岁啦！’妻子说，‘其实我骗你也是要你高兴啊！’

“老兵一想，可不是么。于是就转过身去朝外面走去。

“‘咦？？你干什么去啊？’妻子问。

“‘我去把沙拉油收起来啊，免得晚上老鼠偷吃。’

“‘哈！哈！哈哈哈……老娘活了六十八岁，还从来没有听说过老鼠偷吃沙拉油……’”

“哈哈……”杨冰听罢破涕为笑，不好意思地低下头，短暂的兴奋过后，忧伤和抑郁又爬上她的脸颊，不一会儿，她脸上的泪迹便回复了先前的湿润。

“你说……那个老兵……为什么想要……跟年轻的妻子结婚呢？”

“这个问题语句不通啊……你是要问他们为什么结婚？”

“……嗯。”

“你是在问我这个问题吗？你不是认真的吧？你不是真的想知道答案吧？”

“讨厌……你……”

“你这个问题问得很好。唉……九十年代的女生都把无知当作纯洁，其实无知就是无知，无知和纯洁完全是两回事，要不要我再说一段笑话来证明这个观点？就像现在的女孩子，还没结婚就生小孩子……”

“讨厌！你别说啦……我不要听……”杨冰站起身来，“我……我要走啦……我要去看看妈妈。”

“那你不想……看看你弟弟吗？”

“小洁？他也在这里？”

“嗯。”想到杨洁，我的心里也一阵难过。

“什么……小洁怎么会在这里……他……怎么啦？”杨冰关切地问。

“他给父亲的台灯击中，现在……现在……正在楼上呢。”我含糊地说道。

“你……不是骗我的吧？”

“我倒是真想骗你。”

“那……他……他伤得严重吗？”

“不容乐观。看到我裤子上的血迹吗？就是你弟弟的。”

“真是的……你刚才怎么不告诉我啊，还有心思给我讲笑话……”她一着急，泪水又夺眶而出。

“要怪也只能怪你自己，谁叫你是女孩子呢？如果你是男生的话，我一定没有那么多耐心陪你在这种鬼地方聊天，我会说：呀！怎么哭了你？看看，

www.plumbook.cn

怎么样吧，你就随便请我去哪家麦当劳吃一顿吧？一百块以上的，要不明天我就告诉班上的同学们说你打针还会哭……”

“你……”杨冰气得直顿足，转过身向楼梯跑去。

“喂……杨洁在手术室里面呢，你现在上去也看不到他啊……”

杨冰没有回头，径自扶着把手走上了楼梯。快要上到二层的时候，她又转过头问我：“你告诉我，小洁在哪个房间？”

“唉！真是的，现在的女孩子总是那么猴急，你不能斯文一点吗？”

“你……”杨冰不再理会我，独自上楼去了。

我摇摇头，也站起身走向楼梯，可是上到三楼的时候却没有再看到杨冰。

303手术室的灯还亮着，我透过走廊的玻璃窗向外望，漫漫的长夜笼罩着逐渐稀疏下来的车水马龙，脆弱的星光在静止的灯光中微微闪烁。街边耸立的高楼上偶有几家灯火独明，就在这个城市里，在住宅小区的一个普普通通的家庭中，不知道是谁正导演着婚变这场戏。

一天到晚真真假假地争吵，一年到头黯淡压抑的家境……就让那个父亲在麻将桌上“训练头脑，培养意志”，让他去疯，让他去闹，让这善良、聪慧的姐弟俩在寂寞中孤独地长大……

半夜两点多，手术室的门开了。

护士们推着病床从里面出来，杨洁双眼缠着白色的纱布，一动也不动地躺在床上，他的姐姐仍然没有出现。

“来来来，你过来。”谭立明连衣服也没换，一摘下手套便拉着我站到了一边。

“怎么样？”

“你小子这次麻烦可大了。这孩子双目失明。”

“你……说……什么……”

“我尽了力。但是他伤得太深，视网膜破损，而且又失血过多……”

“那……”

“没有挽回余地了，我懒得说那么多专业术语给你解释，总之你这回可赔大了，孩子的家长来了吗？”

“没。”

“那我先垫上手术费吧。你怎么办呢？这可不是一般的轻伤啊……人家绝对饶不了你，如果他没有看见你动手的话，你当然也可以不承认，有别的证人在场吗？——唉，算了，咱们也不是那种人。赔吧！”谭立明疲惫地说。

“谭兄，我想……”

“好了好了，我知道你想安静一下，我马上给你这个机会，不过先跟你说，这个月的工资我只能借一半给你……你别这样看着我……好吧，最多四分之三，要不然的话我就得等到下个月发工资才能跟我女友亲热了。你好自为之吧。”他拍拍我的肩膀，摇着头下楼去了。

我呆呆地站在手术室门口，半晌才回过神来。

就这样了吗？不是开玩笑吧？一个男孩的眼前的世界和理想就这样轻淡描写地被撕碎了么？

……

第二天，我给杨洁的家里打了一个电话，却没有人接。直到两个星期之后，我忙过了小组的剧本测试，从太原回来再到北医三院，谭立明说杨洁已经转院了，他父亲来探望时付清了欠款。

杨冰也没有再来到学校，我到她家里拜访的时候，那间房子已经是重门深锁。

又过了半个月，我接到杨冰的信，是从香港写来的。

她说母亲没有活过那天晚上，而父亲后来就决定带着他们姐弟俩一起离开北京，原来他早就准备好了手续。可是就在动身的前一天，杨洁居然逃出医院，离家出走了。现在杨冰同父亲和新妈妈生活在一起，她说她很想念弟弟，问我能不能在北京帮忙打听弟弟的下落。

在动笔这篇稿子之前，我也收到了杨洁的来信，是用古老的针式打印机基于点阵技术打印的，信纸上的墨汁还没全干，看得我一手黑。杨洁说，他现在正努力振作起来，就是什么也看不到非常烦恼。那个GBA他一直带在身边。

“……朕一切都好，不劳爱卿挂怀。等你们的什么工厂出了名，朕就去找你一起开发游戏。那张光盘你刻好了就自己留着玩吧，反正我要来也没有用了。你知道吗，我现在都倒霉死了，老是肝疼，估计就是被我那不成器的老爸给气的。更严重的是，有一回小便，我拉拉链的时候居然夹到……嗨……总之疼得我狂叫起来，连雨都给震下来了，你在北航有没有听到啊？后来我才发现是人家拿水泼我，我还以为我感动了上帝呢……说起神，你可别老听他们瞎说什么运气，那些家伙们阴险着呢，稍不留神你就被他们给骗傻了——说不定上帝是黑人呢，你以前有没有看过《黑白父子情》……任天堂的掌机真是不照顾残疾人哪！你不会还在为输掉它难过吧？

“等将来索尼出了掌机，我一定买一台送给你！希望索尼的掌机是用MD光盘做媒体，兼容MD播放功能，让朕这种瞎子至少能在上面欣赏FF12的音乐（我多希望能看到画面啊），任天堂的GAMECUBE对应GAMEBOY，微软的XBOX据说对应XBOY，那索尼的，一定会叫PLAYBOY吧……哈哈……现在我住在一个好朋友家里，不过不会太久。我的眼睛还没有拆线呢，到时候我一定要用全身麻醉，我最怕疼了。

好啦，你一定有我姐姐的地址吧？你就转告她，说我也很想她，等有一天我成就了所谓大事，就去香港找她。你不是还没有女朋友吗？我姐姐就不错。她长得那么漂亮，你都不知道她有多温柔……只要你对她好（别抢她的巧克力，甚至还要给她买），别吓着她（像《寂静岭2》这种游戏绝对不能让她看到，除非你别有用心想吃姐姐的豆腐），还要经常感动她（其实随便找来哪部电影大片都能把她弄哭，《大话西游》也行，她要不哭你就打她）；要是姐姐喜欢你的话，让她给你洗脚她都答应，我不知道你有没有本事摆平我姐姐，反正她给我洗过脚——呀，对了，说了这么多，我都快忘了她现在是在香港，累死你也泡不到了——谁叫你从前不努力，活该。—P—。这个破打字机摆弄起来真麻烦，以后没事我就不给你写信了。别忘了我。杨洁。2002年1月16日。”

晚饭之后，我信步走出北航三食堂。当夕阳的余辉染红西边的天空，茫茫的夜幕又低垂下来的时候，我横穿五道口，跨过马路走到学院路邮局，将手中的信放进了邮筒。

我什么也没有写，只是把弟弟打印的油墨纸寄给了姐姐。

END

虽然输掉了一台GBA，却让我结识了一个聪明幽默的男孩子和他善良温柔的姐姐。杨洁的数学天赋的确很高，对游戏方面也很有才华。我想，无论命运待他多么不公平，他也不会闲下来怨天尤人的，虽然为一件事伤心总比为这件事努力容易得多。他说过想要成为电子游戏业界里最优秀的软件工程师。他说凭着中国几千年的文化史，将来大家承认游戏的时候，做出来的东西一定会比日本的强。

我只是游戏软件工程这个行业中小小的一分子，我在尽力创造梦想的时候，也常常从朋友和下属那里听到一些或多或少牵扯到电子游戏的悲剧。杨洁的故事是我的亲身经历，还有一个故事是关于周煜的妹妹周华，我在《阿猫阿狗》中提到过……然而，真正的问题也许并不出在游戏本身，落后的教育和脆弱的管理似乎承担着更大的责任。

在中国，初生的游戏业毕竟还是个蹒跚学步的小孩子，这意味着什么呢？孩子会犯错误，孩子会惹麻烦，当前方的路途太过模糊的时候，当周围的指责太过刺耳的时候，她也会害怕，她会迷失方向，会在荆棘中摔倒。如果没有人去扶持一把，也许倒下之后她就真的不能再爬起来了。将来有一天，当世界各国的电子娱乐产业都蓬勃发展的时候，咱们这个古老的中国所拥有的，会不会是一具被遗弃的尸首呢？当他们跨过这具尸首，将娱乐业推向虚拟现实等等更高领域的时候，我们就没有一点后悔和伤感吗？将来怎么样，我不敢说。但就是现在，跟中国一同起步发展游戏业的韩国的确是从我们的头顶上跨过去了，而且把我们远远地抛在了后面……

我梦想有一天，中国的电子游戏业会得到完善的管理和正确的对待。我梦想有一天，电子游戏会像跳绳，像五子棋那样被大家接受。逢年过节的时候，家长们也会去采购一些软件给孩子们做礼物。看着孩子们兴奋地沉浸在健康、纯洁、美丽的游戏世界中，他们也会找到失去多年的童真，拿起被他们冷落多年的手柄，和孩子们一起娱乐。玩着玩着，那么多世俗的喧嚣和疲惫都会被抛到脑后，原来生活可以很快乐的，追求快乐是没有罪的。游戏就是游戏，这种娱乐形式的存在从来就不需要寻找什么理由去支持。

话说回来，从跨出杨洁家大门的那一刻起，我就没有再做过家教。我想，如果一个家庭能真正让孩子们体会到爱和关怀，是不需要什么家教就可以非常美满的。考试的分数并不是最重要的东西，有时候成绩恰恰不能说明真相，而很多不擅长考试的孩子们也可能拥有令人叹服的可持续贡献的高素质。有没有资格致力于自己所钟爱的事业也并不是完全取决于受到的标准教育的高低，在很大的程度上，坚持信念和不懈努力才是取得成功所需的最重要的品质。学历第一的时代终究会过去。

（此文由真人真事改编）

杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

日本游戏海报鉴赏

ACE飞行员："惊涛拍岸"式的广告，不一定能震撼人心；"小桥流水"式的广告，不一定能牵动人心。当你看到这幅广告时又作何感想呢？雪白的背景上，一双近乎漆黑的右手紧握着拳头，顿时就会吸引众人的目光。本能的反映就是想看得更清楚些，仔细一瞧原来这是一只铁铸的手臂，当你看到手臂右下角的"4。"时，相信每一位玩家都会理解其中的含义，并且会心一笑。广告的艺术是揭示产品的精妙。可能这则平面广告就是NAMCO要向所有玩家传递的"铁拳精神"吧！

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

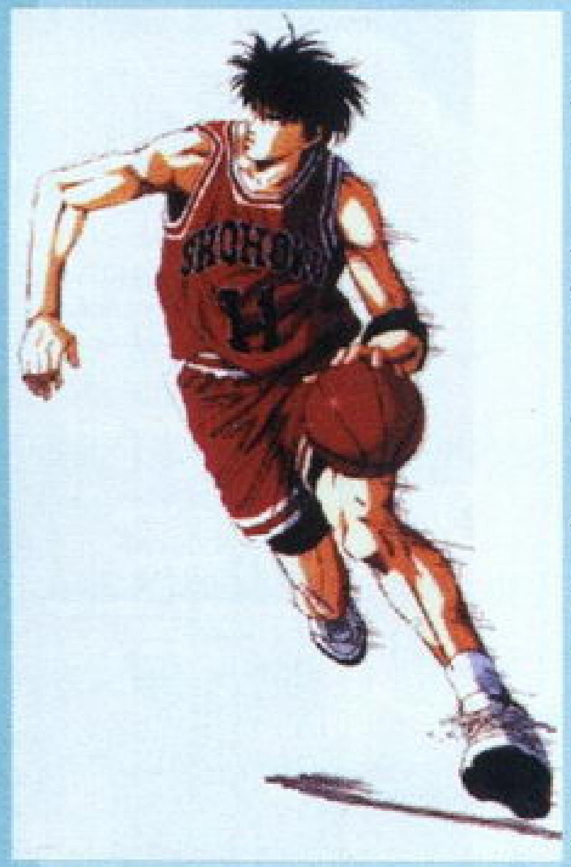
文：D·S

让青春跃动起来！

谨以此文献给所有喜爱《SLAM DUNK》的朋友

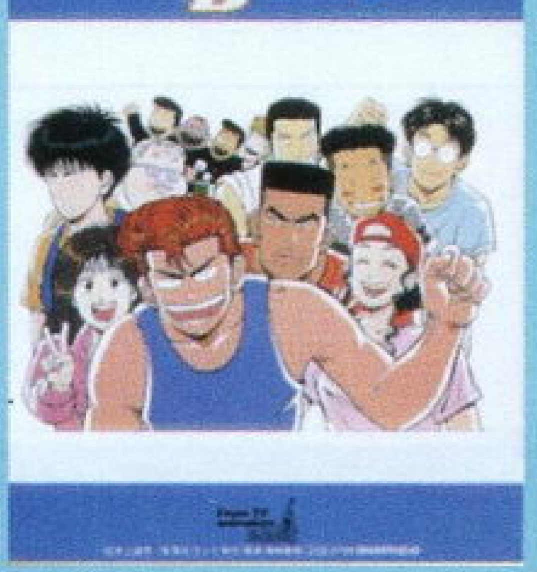
亚洲漫画界的“瑰宝”

井上雄彦，亚洲漫画界的“瑰宝”，单行本销量的“王者”，一位伟大的漫画家。曾几何时，《周刊少年跳跃》上来了一位不速之客——作过多年漫画助手的新人，在短短三年的时间内，彻底改变了日本传统体育类少年漫画在读者心目中的固有形象，把一部名为《SLAM DUNK》的漫画推上了少年漫画的颠峰！他就是传说的制造者，梦想的传播者，优秀的漫画家——井上雄彦！对于他个人的近况，笔者了解的并不是太多，只是知道其惊人的创作毅力在日本漫画界是出了名的！本来从事周刊连载的职业漫画家就非常辛苦，井上雄彦因为以前就有过当漫画名家助手的经验，所以在连载刚起步时自然还承受得住。但是随着作品的连载越来越受欢迎，相应的劳动付出也进一步加剧！井上雄彦自称不是什么所谓的“天才”、“鬼才”，只有勤劳的双手为他带来现在的成功。一遍不行就再来一遍，还不行就继续修改，直到自己满意为止。问他为什么要这样执着，他会很自然地告诉你其本性使然。



最近在《浪客行》的第十二卷出版之后，系列累计销量突破 2000 万之际，井上雄彦在接受记者采访时仍然非常谦虚，说自己的作品也并不是完美的，比如曾经在网上连载的漫画《宇宙灌蓝手》（原名为《BUZZER BEATER》）就比较失败，好在自己及时调整了创作思路，再加上吉川英治的优秀剧本，获得成功其实也没有什么可以骄傲的。当问及今后还有什么打算时，井上雄彦笑言自己是一位认认真真地活在“今天”的人，“未来”的事情还是留待以后再说吧！

其实对于我们这些忠实读者来说，只要他创作出我们喜闻乐见的优秀作品就足够了。毕竟“漫画死党”不同于“追星族”，“漫画死党”追求的是精神上的享受，而“追星族”则更热衷于人为的商业炒作。是否已成为一位伟大的漫画家，最根本之处就在于读者是否在“精神认知”（笔者：一个心理学名词，这次用上了。）上完全进入了漫画家所创造的世界。在这一点上，井上雄彦是成功的！



井上雄彦小档案

出生日：1967 年 1 月 12 日

出生地：九州鹿儿岛县

最喜爱的漫画家：池上辽一

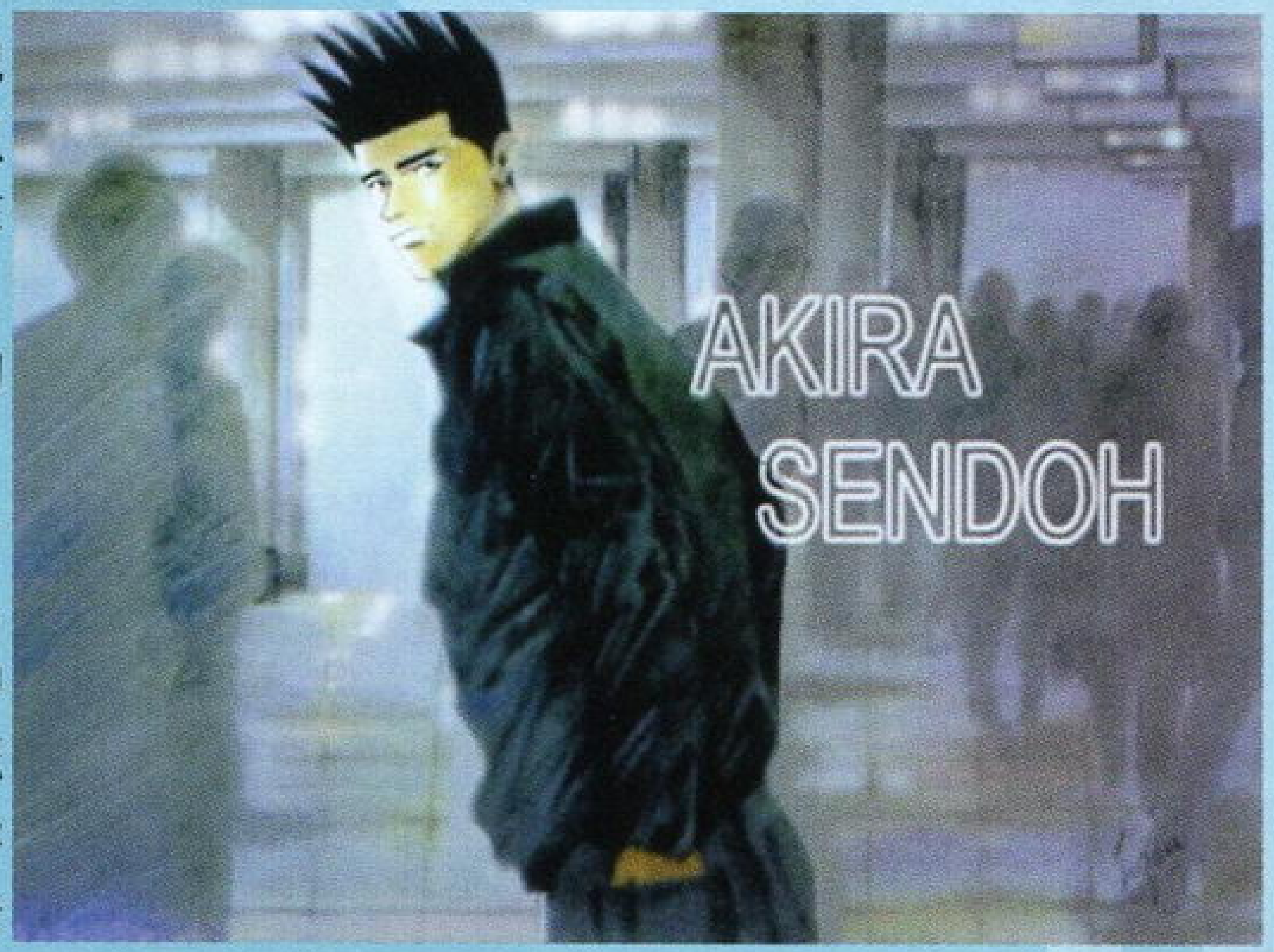
就读何所大学：熊本大学文学部

助手经验：曾在北条司门下做了一年漫画助理

作品成就：22 岁入选“手冢新人奖”，30 岁得到“手冢奖”，《浪客行》获得讲谈社最佳作品奖。

《SLAM DUNK》

也许是《SLAM DUNK》这部作品太出色了，以至于每一位看过这部作品的读者都能获得不同的感受。但是综合起来，《SLAM DUNK》最吸引人的地方就在于每一页漫画上那撼人心魄的“青春跃动”！以下就是笔者对这部作品的一些个人感受，希望能够引起大家的共鸣。

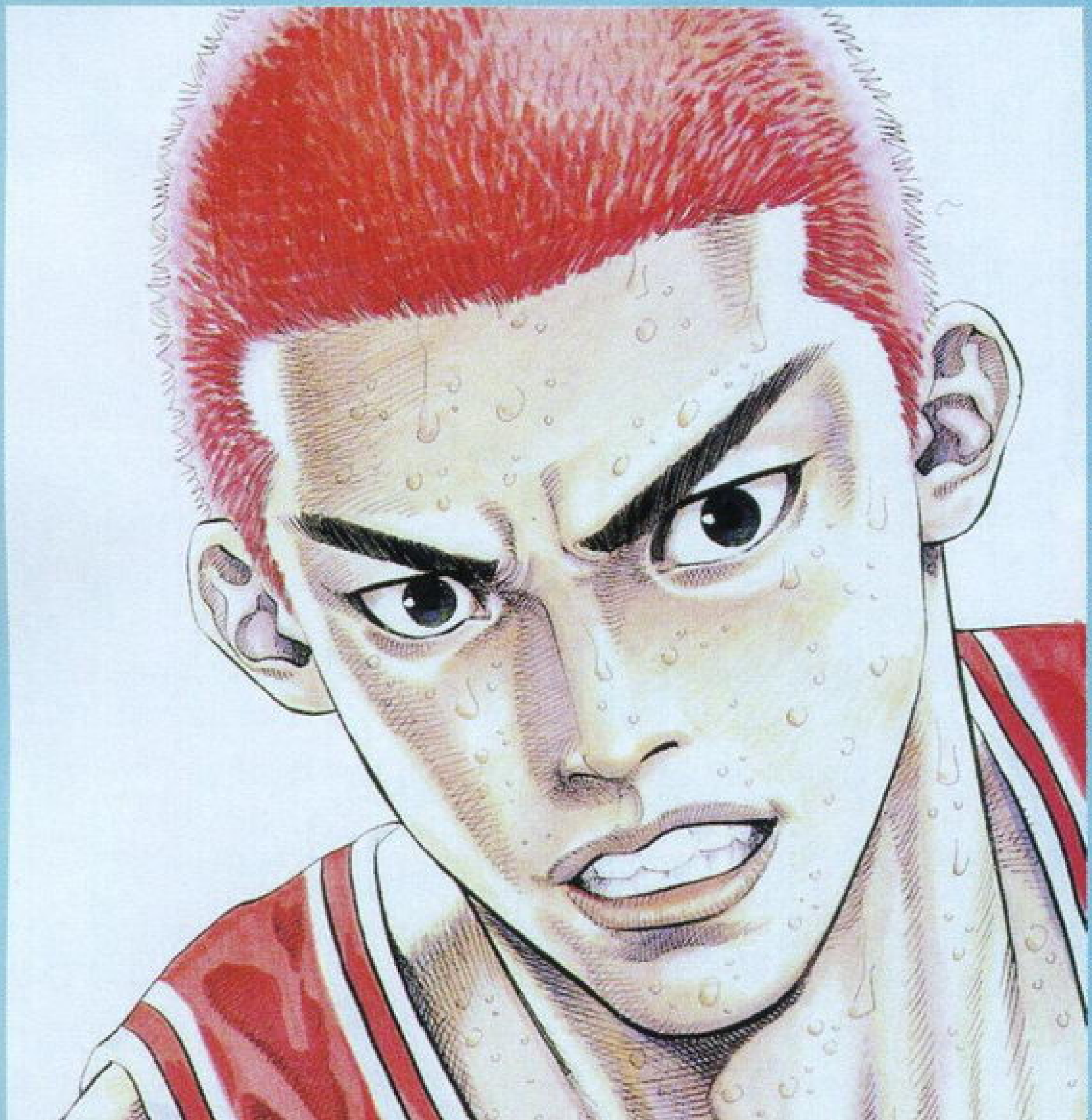


首先让我们谈一谈这部作品的人设。樱木花道，一位初中三年有过 50 次失恋记录的高一“问题学生”，身后还跟随着他的一群“死党”——樱木军团（笔者：包括水户洋平、高宫望、大楠雄二、野间忠二郎，哈哈，我的记忆力还不错吧！）在故事开始时认识了湘北篮球队队长的妹妹——赤木晴子，并被晴子在无意间发现了他那非凡的运动才能。这样的主人公设定在日本体育类少年漫画中可以说是不多见的，而樱木花道就是这样一个例外。也许就是这种新鲜的人物设定改变了读者心目中传统体育类少年漫画主人公的高大光辉的形象（比如高桥阳一笔下那个超完美的足球少年——大空翼），所以很多读者从一开始都抱着好奇的心理去欣赏这部作品。现在想来其实井上雄彦的高明之处就在于故事初期通过樱木花道这个“另类”的主人公把读者引入了他的“陷阱”。随着故事情节的发展，读者心目中的樱木花道也在成长，读者在不知不觉中就成为了真正意义上那庞大的“樱木军团”中的一员。看一看樱木花道在《周刊少年跳跃》数次读者投票中的地位就明白了，先前他获得的票数总是排在二流角色的位置；在故事发展到全国高中篮球大赛神奈川预选赛的决赛之后，他获得的票数就基本上同流川枫、三井寿等超人气角色相同；在故事后期同“山王工高”的决战中，樱木花道获得的票数已经遥遥领先于第二名许多，成为名副其实的主人公！这说明读者已经完全认可了樱木花道这个角色，认可了这部作品。另外井上雄彦在创作这部作品时，很巧妙地设计了樱木花道同湘北篮球队其他队员之间的关系，并且随着故事的发展，这些关系也在不断地变化，相信这也是很多读者觉得《SLAM DUNK》这部作品很有人情味的最根本之处吧。其中最经典的就是篮球场上

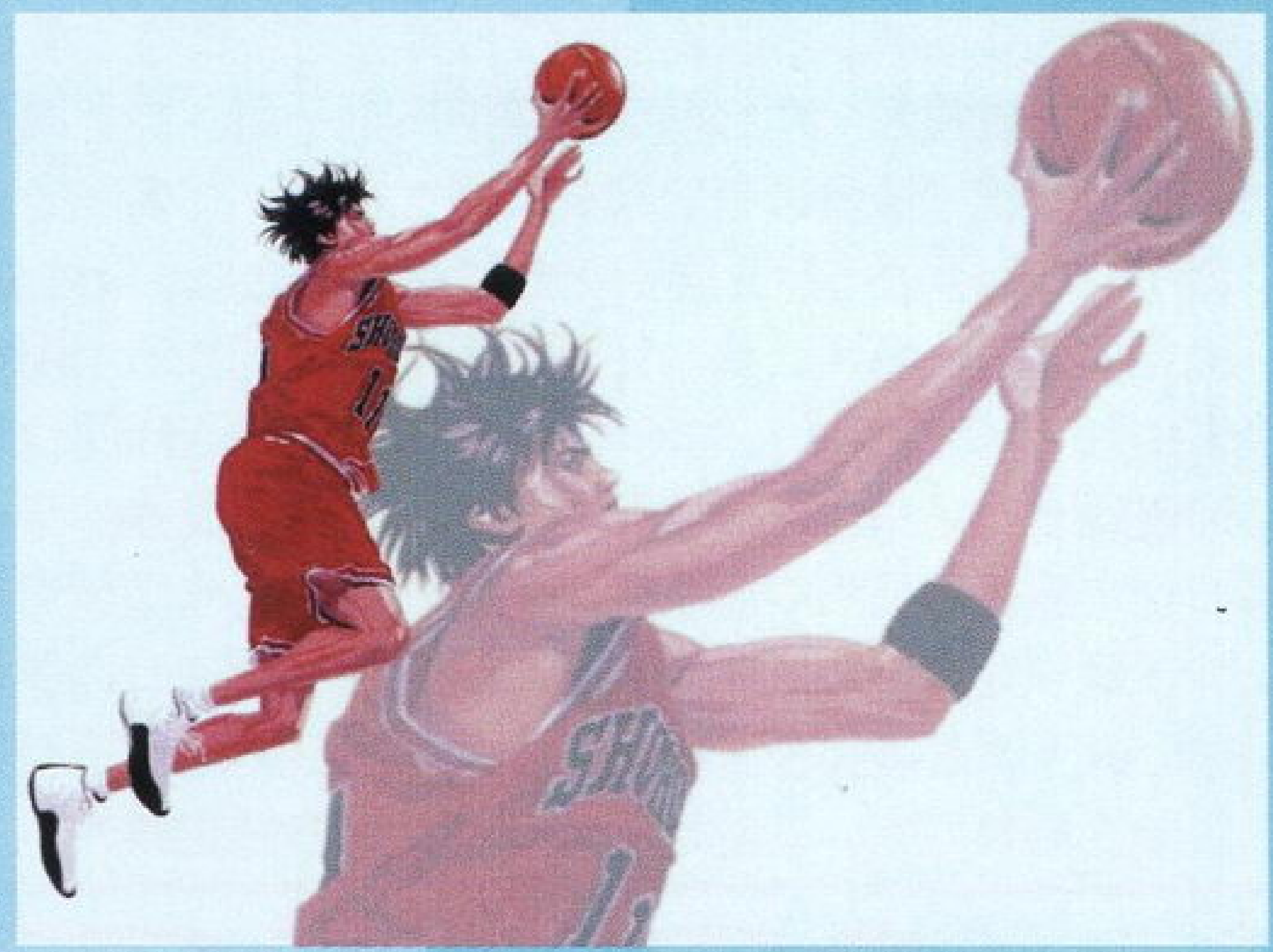
www.plumbook.cn

樱木和流川的“敌对”关系，鉴于樱木一直嫉妒流川在晴子心中的地位，所以樱木一直视流川为“人生第一竞争对手”。而在同“山王工高”的最终决战时，两个人却为了人生共同的追求——篮球走在了一起，传递配合出了决定胜负的一球，抛开漫画故事本身的戏剧性，现在来看两人之间最后的那幅“拍手特写”（笔者：经典中的经典，至今历历在目！），其实就是整个故事的最高潮，情节发展到最后“水到渠成”的产物，因为整个故事中樱木同流川之间的微妙关系决定了读者心目中“最梦幻的一刻”的来临！再加上井上雄彦后期洗练有力的画风已经成形到位，画面表达上自然已经会使读者产生“身心合一”的切身感受。还有就是笔者个人认为的“经典一幕”，樱木花道在同“山王工高”的比赛中负伤后要求继续比赛，一直关心他的晴子此时收到的讯息就是樱木花道那“斩钉截铁”般的回答——我喜欢篮球！记得笔者当时在看这段情节时，眼睛就有些发酸，泪水在眼眶里打转。也许有些人会说这样的情节矫柔造作，完全是商业漫画的煽情炒作。可是真正了解《SLAM DUNK》这部作品的人就一定不会这么认为，因为早年失去双亲的樱木花道的内心世界其实早已麻木，在没有认识篮球之前就只有在打架斗殴中找到自己存在的价值，找会自己曾对父亲所犯下的过失。而赤木晴子让他接触了篮球，一群热血的湘北队员感化了樱木那麻木的心灵，樱木也从此有了寄托，现在的他要去实现自己的理想，这就是篮球所带给他的一切。请让樱木花道再大声说一次——我喜欢篮球！！！

流川枫，一位在《SLAM DUNK》女性读者圈中人气最高的角色。如果说樱木花道带给人一种亲近的感觉的话，那么流川枫则给人的感觉是冰冷的。无可否认，流川枫具有钢铁一般的坚韧毅力，出色的个人技术，也就是日本传统体育类少年漫画的典型主人公形象。可是就是这样一个看似注定没有生气的角色，也被井上雄彦给画“活”了。最经典的一段就是流川枫走访安西教练的情节，当流川枫提及要去美国打篮球一事时，安西教练则认为条件还不够成熟。因为要去美国打球就必须成为“日本第一”，而目前安西教练认为流川枫还赶不上仙道彰。可能很多读者看到这里时都无法理解，而解题答案就是安西教练的妻子所告诉流川的那个真实的故事。由于



流川枫与生俱来的孤傲使他一时还不明白其中的道理，可是在同“山王工高”的比赛中他清醒了，因为没有默契的配合，再好的个人技术也无法取得比赛的胜利。也许还是井上雄彦先生对流川枫这个角色有些个人偏好，即使到了比赛的最后，在流川枫身上仍然能够感到强烈的“个人英雄主义”的色彩，那句“在去美国之前，我就要在这里打败你，成为日本第一！”的经典对白，使很多读者对流川枫敬佩有加，崇拜得五体投地。



三井寿，曾经是初中全国大赛的MVP。由于受伤而一度放弃心爱的篮球，成为“不良少年”。在经历了湘北篮球部的“暴力事件”之后，在安西教练的感化之下终于说出了内心深处对篮球的渴望。那段情节也被作者处理得非常好，具有很强的感召力和真实感。在之后故事情节中就再很少提到三井寿的故事，让笔者非常失望。可是最后同“山王工高”的比赛中，井上雄彦在三井寿身上所花费的精力可谓不少，首先是赤木和三井之间的配合为比赛开了一个好头，并且讲述了两人之间彼此信任的密切关系，比赛下半场体力透支的三井寿完全在凭借着直觉打球，每一次投中3分球都能使他获得新生，再加上“三井寿亲卫队”的打气等等情节都深深打动了每一位喜爱三井寿的读者。小三，炎之男，加油！

除了上述三个角色，其实还有很多经典角色可以拿出来讲一下，可是由于版面无法一一评述。

接下来就谈一谈《SLAM DUNK》同传统体育类少年漫画的区别，借此评论一下它的成功之处。传统体育类少年漫画的代表作相信非高桥阳一的《足球小将》莫属，这类题材的漫画最吸引人的地方就是通过漫画中激烈的比赛来展现一种顽强拼搏、追寻梦想的精神。可能是由于故事主题过于高大化，间接地导致故事的主人公也必须是一位十全十美的偶像级人物。这类人物在故事中很少有困惑、有迷惘，只要一心向着目标前进就一定会成功，完全脱离现实生活，成为真真正正的艺术类漫画。而《SLAM DUNK》在刚刚开始连载的时候也并不被人看好，首先漫画的类型是已经走下坡路的体育类，其次题材是在日本不太受欢迎的篮球，再加上故事主角那玩世不恭的行为，这些都将是影响销路的明证。可是随着连载的进一步深入，许多漫画爱好者才发现自己错了，《SLAM DUNK》原来是这样一部精彩的漫画！现在仔细想来《SLAM DUNK》同传统体育类少年漫画的最大区别就在于：传统体育类少年漫画在创作时是先确定主题，而在有了明确的主题之下才描绘出适合这类主题的故事主角；而《SLAM DUNK》在创作时则是“以人为本”，讲述一位“问题少年”达成自己梦想的成长之路。由此看来，孰优孰劣就非常清楚了。悉心体会《SLAM DUNK》这部常看常新的经典漫画，也许它带给读者最深切的感受就像TV版主题曲所描述的：

遥远逝去的日子
曾经心无旁骛努力追求的梦
如今想起仍然非常耀眼
无论有怎样的不安
还是真诚地相信
自己选择的道路

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

《浪客行》

一部充满人生哲理的超经典漫画，也是目前正在连载中的井上雄彦最新作。故事背景为日本战国时代，故事主人公就是充满神奇色彩的日本剑圣——宫本武藏！由于井上雄彦在创作这部作品时是参照吉川英治（日本近代优秀的小说家，曾经是“植木奖”的获得者）的同名小说改编而成，所以此漫画在故事性和传奇性上都表现得非常出色！自从这部漫画推出以来，日本漫画界一片哗然，赞美声不绝于耳。井上雄彦更一举获得讲谈社所颁发的“最优秀作品奖”和“最受读者欢迎奖”两大奖项，可谓声势浩大！平心而论，井上雄彦在创作《浪客行》这部漫画作品时确实花费了很大的心思。从绘画技法上来看，这个时期的“井上派”画风更加趋向于写实，其中还活用毛笔绘画的技法（用毛笔画漫画的“第一人”是台湾的郑问先生，D·S的偶像！他的作品《深邃美丽的亚细亚》堪称典藏级的艺术珍品），能非常准确地表现出登场角色的神态和内心世界，具有很强的穿透力，令人回味无穷！另外井上先生还非常注重故事情节中微小细节的描述，配合吉川英治的角本，感人至深、发人深省的禅学韵味十足，令人叹为观止。一名侠肝义胆、有血有肉的宫本武藏被刻画得入木三分！！

说了这么多关于《浪客行》的优点，但它真得是那么完美吗？有兴趣的漫画迷就请一定要找来看一看，绝对不会让你失望！目前这部作品已经出版了十二卷单行本，新的连载还在继续，今后如果有机会的话，D·S一定会在杂志中“游戏动漫园”为大家深入探讨一下这部作品！

透视井上雄彦

过去……《SLAM DUNK》

井上雄彦这个名字，如果你是一名漫画迷的话，相信对他绝对不会陌生；对非漫画迷来说，可能你也会对其作品有一定的认识。如果笔者说他最广为人知的漫画作品是《SLAM DUNK》的话，相信没有读者会反对吧！这一次编辑的特辑就为大家解释一下井上雄彦的过去、现在和将来。

对于各位“井上FANS”而言，接触他的第一部漫画作品，绝大部分都可能是《SLAM DUNK》吧！而对井上雄彦而言，这部漫画作品绝对令他名利双收，但不说不知道，其实井上君在中学时代仍然没有成为漫画家的决心，喜欢画随笔画的他，第一份正式稿件就是随意绘画的4格漫画，经过几年的随笔绘画生涯，直到大学时代，他终于参加《周刊少年跳跃》的漫画征稿比赛，之后其漫画生涯也正式展开！

中学时期，在校内属于剑道部的井上君，虽然个子生得高大，不过打篮球却是一个门外汉。由于当时的NBA热潮，使得井上君认识了篮球，而且还渐渐产生兴趣。出道时井上君更画了几个有关篮球的短篇漫画，对后来创作《SLAM DUNK》有着莫大的帮助！

由于井上君绘制《SLAM DUNK》内的人物动作非常真实，所以也成了该漫画的主要卖点之一。而故事中的各主角，包括赤木、樱木以及流川等人，更被国内的“漫画迷”称之像某某NBA球星，这也增强了漫画的卖点。其中井上君起初所描绘的篮球门外汉樱木不懂得如何打篮球，甚至连基本的篮球规则都不知道，这一点颠覆了传统少年体育类漫画的主人公设计，可能当时身为读者的你也因为樱木犯错而会心微笑呢！漫画中为人所熟悉的湘北5少年，根据井上君透露，原先没有想过让三井寿加入球队的，井上君打算以“眼睛君木暮”顶替第5个位置，究竟是什么原因呢？井上君说：“自己不太喜欢三井这个角色，所以打算以一个“回想篇”道出以前三井的MVP光荣时代，之后再将他OUT出局就可以了，不过由于篇幅始终太长的关系而取消了。”就连井上君也

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

没有想过，这名曾打算被OUT出局的角色，在《周刊少年跳跃》的第二次人气投票中，可以击败第一次获得投票数亚军的流川枫，成为仅次于樱木的超人气角色。

如果你认真看完全套《SLAM DUNK》的话，都应该会留意到井上雄彦处理某种画面是相当拿手的，那便是“无声画面”。他可以完完全全将篮球比赛中的那种压迫感通过漫画技法带到读者身上，使读者就好像置身现场一样，而最令人记忆犹新的肯定是湘北对山王一战的最后阶段以及樱木和流川的“Give me Five”那一幕，实在让人超感动啊！据井上君说，这种表达手法相当自然，如果处理得当的话，就可以原原本本地将篮球比赛应有的紧张感带给读者，完全不需要任何对白，使画面变得更紧凑更精彩！这个便是井上君的“自然的欲求”。当被问及井上是否想过绘制第二部《SLAM DUNK》时，他表示：“山王是最强的，能够战胜山王就等同于胜出全国大赛一样，所以到现在都没有计划继续绘制第二部《SLAM DUNK》。”另外也有相当数量的读者关心，与山王一战之后，只是亮过几次相的爱和学院的诸星大以及名朋工业的森重宽，究竟他们会怎样呢？他们会变强吗？井上君只是轻描淡写地说道：“以他们来说，不能再变强了。如果当时决定仍然继续连载的话，相信森重宽、诸星大以及全国的强力选手都绝对有“升级”的必要！”

现在……《浪客行》

《SLAM DUNK》完结后，井上君选择以《浪客行》为新长篇连载，和之前的《SLAM DUNK》相比，这是两个完全不同的世界观，井上君又是怎样去表达的呢？可能不少“井上FANS”现在都在追看仍然在连载中的《浪客行》吧！这个以描写古代剑客宫本武藏经历的故事，无论是处理打斗画面还是角色个性演出都相当出色，绝对有别于以前“超阳光气”的《SLAM DUNK》，究竟为什么井上君不继续《SLAM DUNK》的第二部作品，而朝着自己以前很少接触的打斗类漫画之路进发呢？

井上君曾经再次重申：“最大的原因是觉得樱木等人已经打垮最强敌人山王队，再没有任何大挑战，觉得足够之时，所以便将其完结。”至于他选择了宫本武藏成为新一个长篇连载主角的原因，是因为他看过了吉川英治所写的小说《宫本武藏》，他觉得宫本身处一个极多麻烦及争斗的时代，当中的苦恼更是现代人所不能了解的。当然，也正是因为身处那个时代，宫本为了自我生存而继续战斗。此外他可以着重表达出宫本武藏的表情、精神以及内心的想法，不像《SLAM DUNK》一样，要兼顾大量登场角色的心理活动，相对地他描绘宫本时就可以在这方面多加着墨。

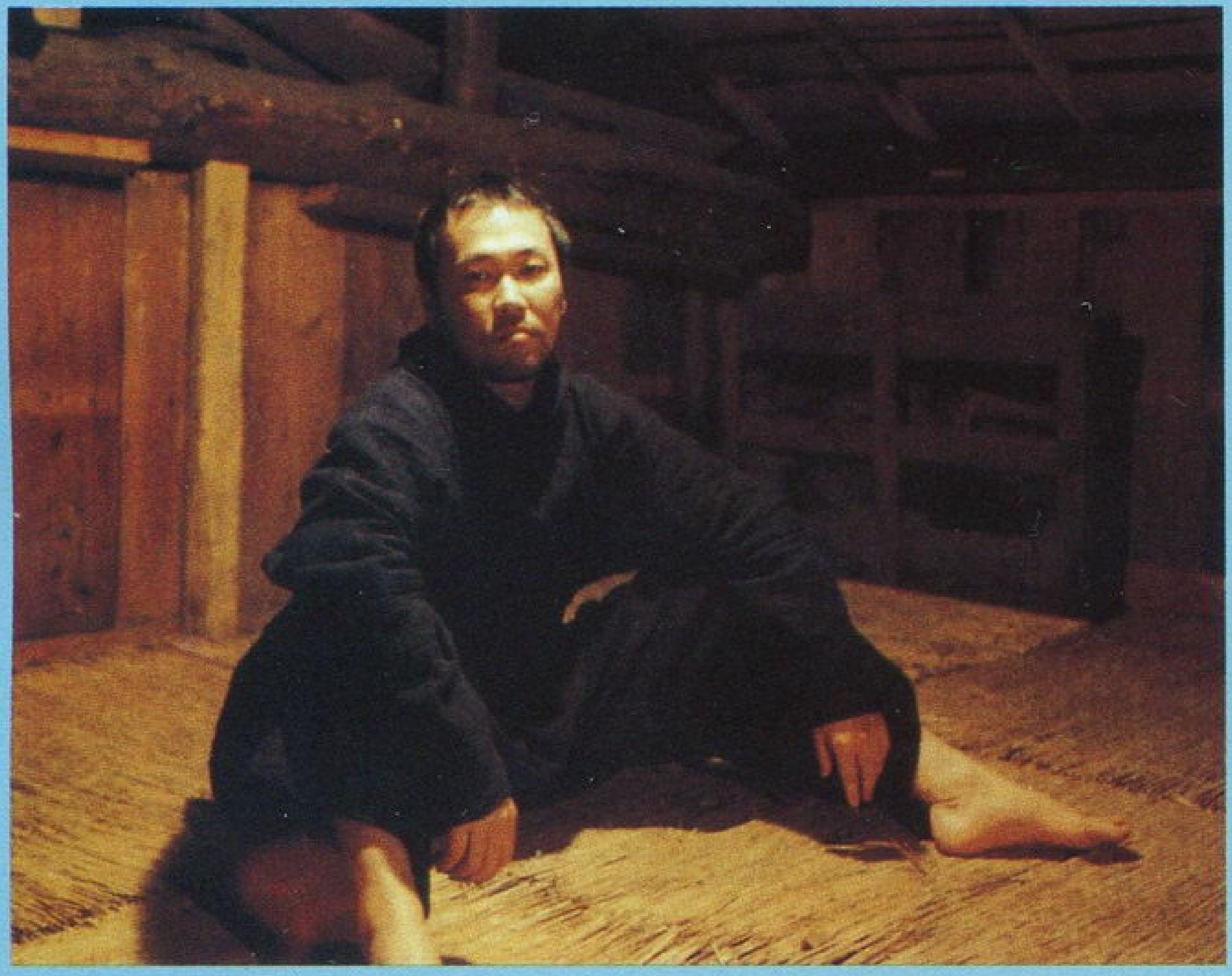
井上君曾经还补充过：“书中所反映出人性的多重阴暗面，对我来说的确是一个非常大的挑战！连自己都非常渴望像宫本那样生活在大自然当中，晚上在森林中睡眠，清晨在河川中洗澡……”

在《浪客行》的世界中，读者都经常可以看到生死及灵魂等题材，这也是井上君要在《浪客行》中表达的东西。井上说：“我要问大家‘生与死是什么？生命是什么？生存的价值？’等问题，好让大家去寻找自己的一套人生哲学，以及要让大家看看宫本的成长经历。”而对于读者来说，最重要的当然是看看井上先生笔下的各种新式的画面处理方法。看来井上君绝对是和宫本一同成长呢！

此外井上君现在不定期连载中的轮椅篮球漫画《REAL》，也是其中一个充满哲理的漫画，虽然书中没有超华丽的扣篮特写，不过井上君却从另一个方面去表达，而且也带给读者一个比较新颖的观察角度。

将来……《？》

对于未来的大计，井上君说：“我依然会专注绘画《浪客行》以及不定期刊载的《REAL》。”其后井上君更透露说：“《浪客行》未来的剧情会以‘生、死’为主”。但读者能否真的明了呢？这个相信要看过今后的剧情才能充分了解。不过对于各位“井上FANS”而言，最希望的当然是可以再看到井上笔下的樱木花道和流川枫吧！就连井上君自己也说过：“自从《SLAM DUNK》的完结到现在，我每天都收到读者的EMAIL和信件，问我何时会再绘画第二部。”不知道大家的热情，能否打动“樱木之父”呢？其实日本同人志界早已开始绘画第二部的故事，不仅画风很像，而且故事开端也由湘北队长宫城良太开始……



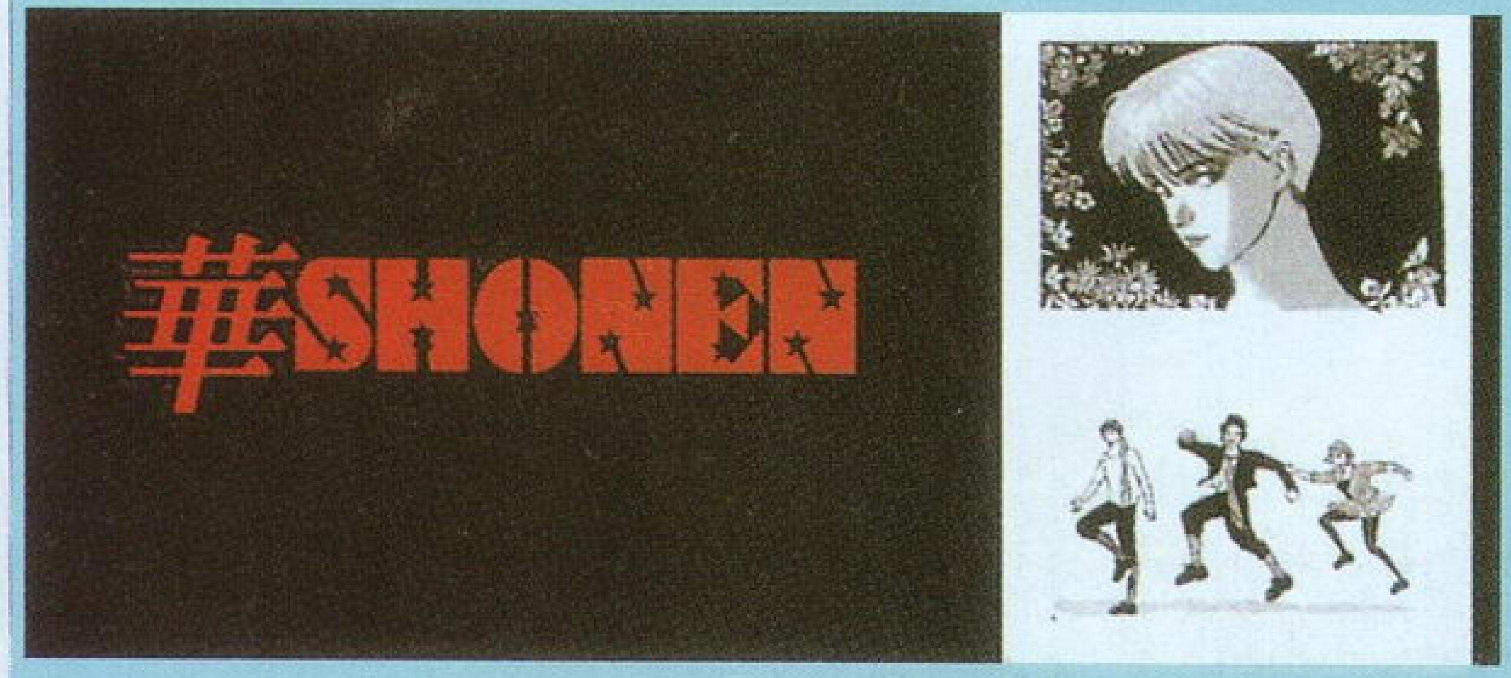
自然派的井上

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

井上雄彦作品全集

枫 PURPLE（1988 年首次发表）

入选“手冢奖”的短篇作品，而且也是井上雄彦于《周刊少年跳跃》的处女作，一看标题就可以知道主角是流川枫，是一个讲述北高篮球部的流川、赤木以及木暮的故事，而本故事也成为此后《SLAM DUNK》前半部分的故事主干。至于为什么定名为《枫 PURPLE》，都是因为流川喜欢紫色。



华 SHONEN（1988 年首次发表）

井上雄彦脱离了篮球题材的漫画，但这一次的主角仍然是流川枫，不过故事舞台却发生在话剧部。漫画中的流川造型非常中性，充满了忧郁王子的风格，怪不得当时这篇漫画受到许多女性读者的欢迎！而故事中流川的性格也或多或少影响到《SLAM DUNK》版的流川的个性。

看似 JORDAN（1988 年首次发表）

收录于短篇集《变色龙 JAIL》中的漫画作品，本作再次回归到篮球漫画题材中来。故事的主题是“高校选拔大赛”，另外井上雄彦也加入了 NBA 的各式“方法论”，换句话说即是连动作以及真实度都尽量去按照 NBA 球员来绘制。

变色龙 JAIL（1988 年首次发表）

另一个井上雄彦尝试不同题材的作品，《变色龙 JAIL》原作由渡边和彦负责，故事的主角就是好像变色龙一样的 Risk Hunter JAIL。相比以往的漫画作品，本作的画质当然更好，也可以说是井上雄彦的萌芽之作。

喜欢红色（1990 年首次发表）

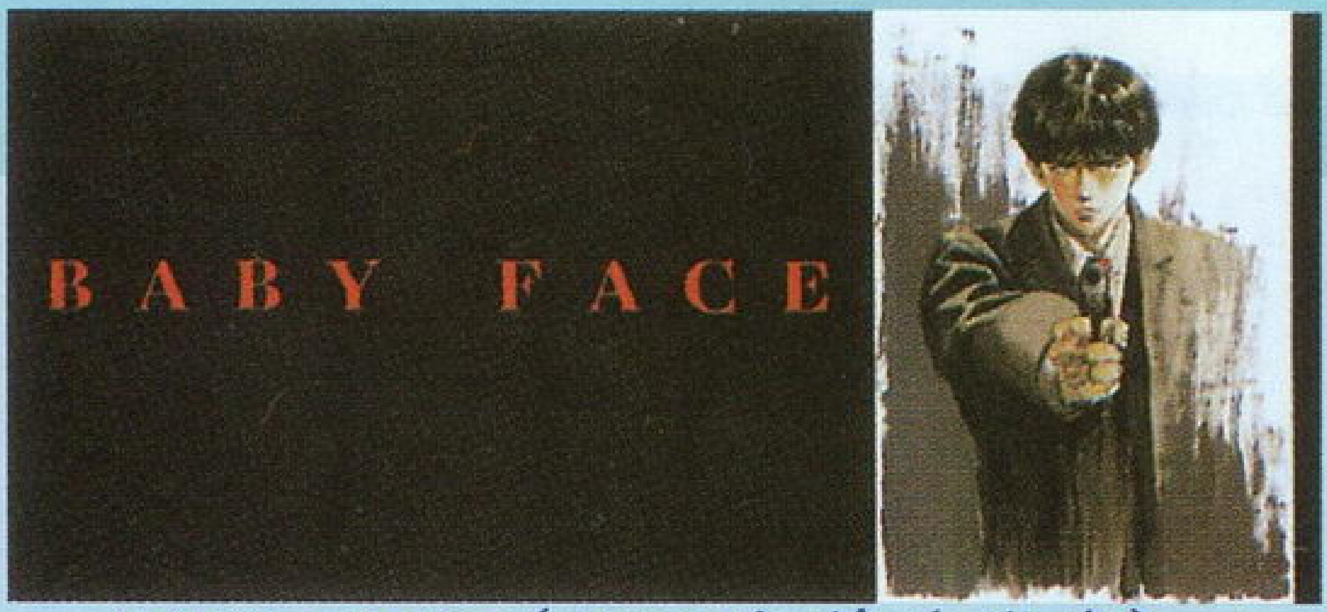
《SLAM DUNK》的主要角色终于全员集合！本短篇中有樱木花道、大关晴子（《SLAM DUNK》中的赤木晴子）以及樱木军团。至于标题的“红色”正是樱木花道头发的颜色，故事中的晴子是一名喜欢心理学的女孩，心理学中红色代表“幼稚、低俗和野蛮”，但晴子的分析却是“爱情、勇气、热心和热情”。和首部作品中的流川相比，反叛的热血青年樱木实在相当另类！

SLAM DUNK（1992 年首次发表）

这个就不再介绍了吧，经典中的经典。

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

井上雄彦作品全集



BABY FACE（1992年首次发表）

在《SLAM DUNK》连载期间绘画的短篇，主要是讲述一个拥有BABY FACE的杀手，于圣诞节那一天发生的故事。年龄23岁的主角的样子简直就是《SLAM DUNK》中翔阳队队长藤真的翻版，另外樱木军团也曾经在作品中出现呢！

HANG TIME（1993年首次发表）

《SLAM DUNK》完结之后，井上为ESPN网页绘画的网上漫画，之后也曾经于《月刊少年跳跃》中刊载过。以宇宙为舞台的篮球赛，充满了美国漫画的风格，可以算是井上一次冒险的尝试吧。

BUZZER BEATER（1996年首次发表）

一个以篮球巨人迈克尔·乔丹为主角的漫画，井上雄彦以美国原作者Green的原作来改编，全部都是真人真事。作品中可以看到井上绘画出的NBA应有的紧张感，肯定是“MJ迷”必定收藏的单行本。

PIERCE（1998年首次发表）

在去年的《周刊少年跳跃》中再次刊登的短篇作品，主角是小学六年级的良和AYA，作品中常常隐喻他们想要成为大人的渴求，是井上少有的感性作品。

浪客行（1998年首次发表）

继《SLAM DUNK》之后，井上转到青年漫画杂志发展，在宫本武藏的世界里，井上可以表现出自己对自然的欲求！另外作品中也有不少历史剑客登场，使读者更可以了解他们的世界观。

JUMP少年（1999年首次发表）

在小学馆《TOKAIMON》刊载过的4页漫画作品，全彩色的作品中没有对话，含蓄而蕴藏哲理。

REAL（1999年首次发表）

目前在《周刊青年跳跃》中不定期连载的作品，题材以轮椅篮球为主，主角野宫不能跳着打球，但却不知为何深爱着这项运动……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：妖灵

The Art Of Gundam Model模型的艺术
高达篇

现在是公元2002年，从公元1979年开始，高达已经有23年的历史了。这期间，高达系列在动画、漫画、游戏、小说以及模型等方面都取得了巨大的成就。高达系列在不少朋友的眼中是无法替代的经典！这不仅是日本本国的情况，就是在中国也是这样。

而高达的模型作为系列产品的一个重要的组成部分，也受到了各界朋友的喜欢。在这里，妖灵给大家展示一些日本朋友制作的以高达模型为基础的特效图片，虽然这些图片都是加工而成的，却可以比单独的模型更好地表现出原著的氛围。大家就来体验一下什么是模型的艺术吧。

这些图片的制作者年纪有大有小，最小的只有12岁，而最大的居然有39岁，据说每次制作模型的时候都要忍受妻子严厉的目光。（笑）由此可见高达在日本受欢迎的程度。据我所知，现在国内收集、制作高达模型的朋友也不在少数，而且有些人的水平相当高！希望这些朋友也能做一些漂亮的图片给我们投稿，这样就可以让更多爱好者共同分享这种乐趣了！

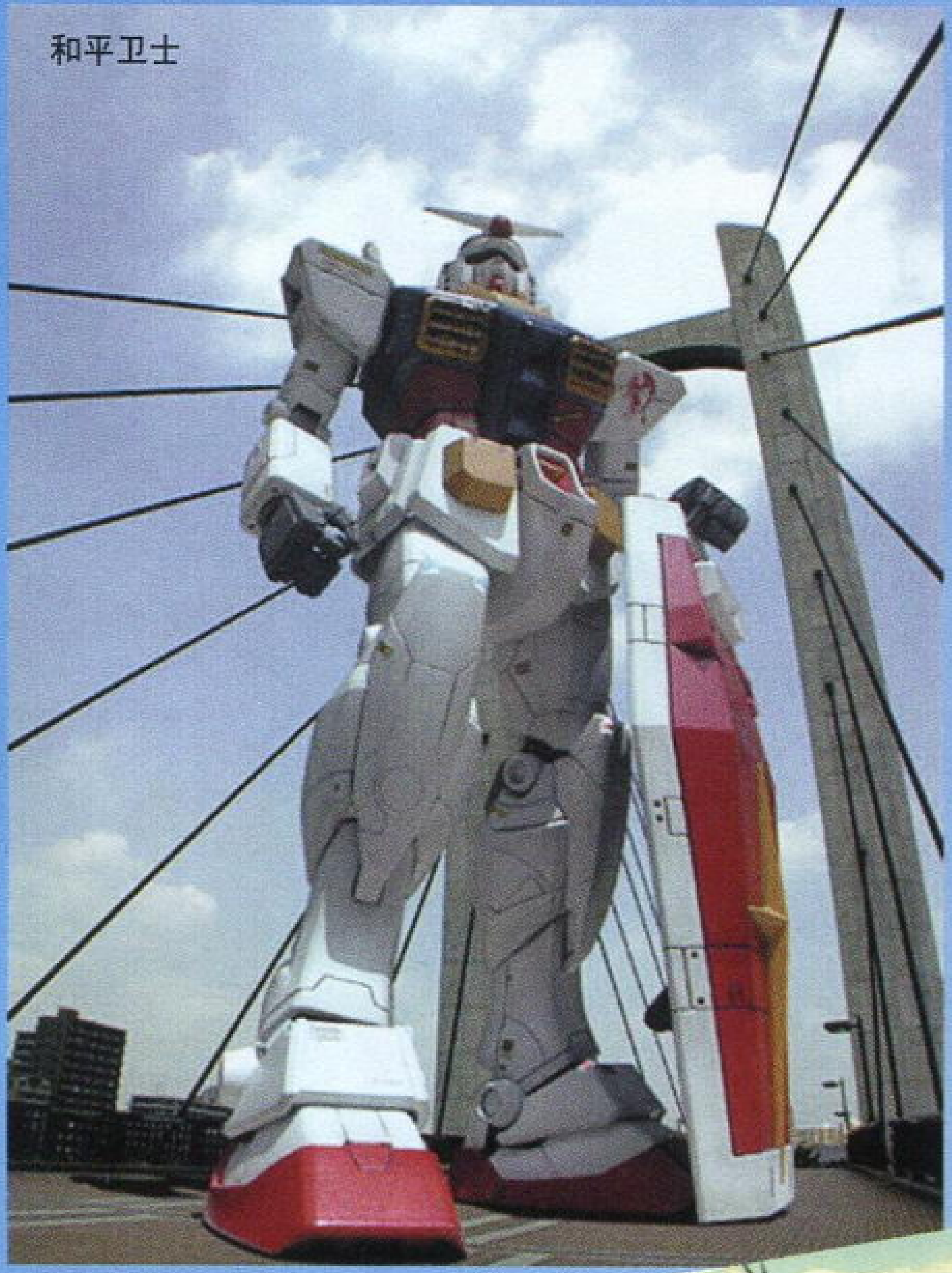
0079年联邦的白色恶魔

RX-78高达和自护号的决战

08MS小队出击！

所罗门的恶梦

杂鱼必杀！


和平卫士

凤凰高达

赤色彗星对新人类

出厂留念

待命

星空下

老虎！出击！

TURN A高达的好对手！月之民女王亲卫队长专用SUMO

高达ALEX

日光浴

全家福

TURN A TURN!

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

月面侦察

空港

开路先锋

决斗场

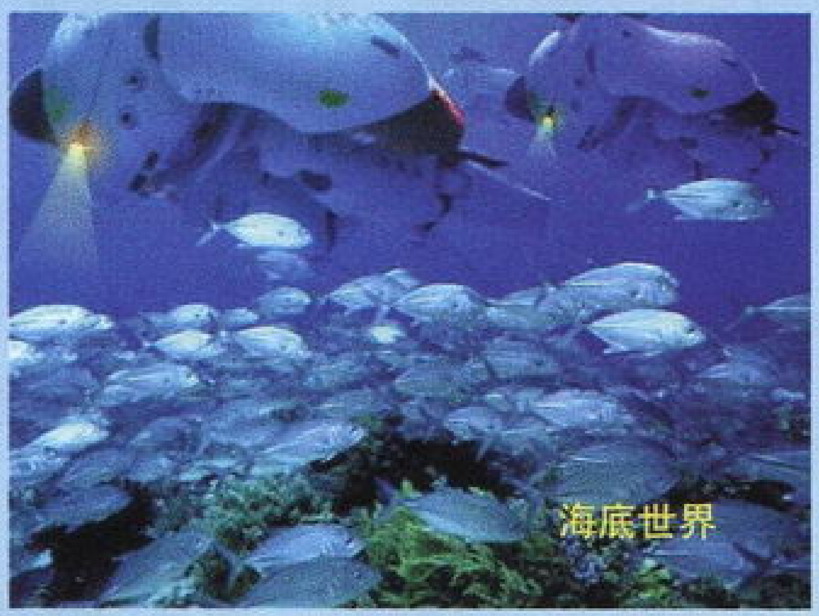
老虎再动

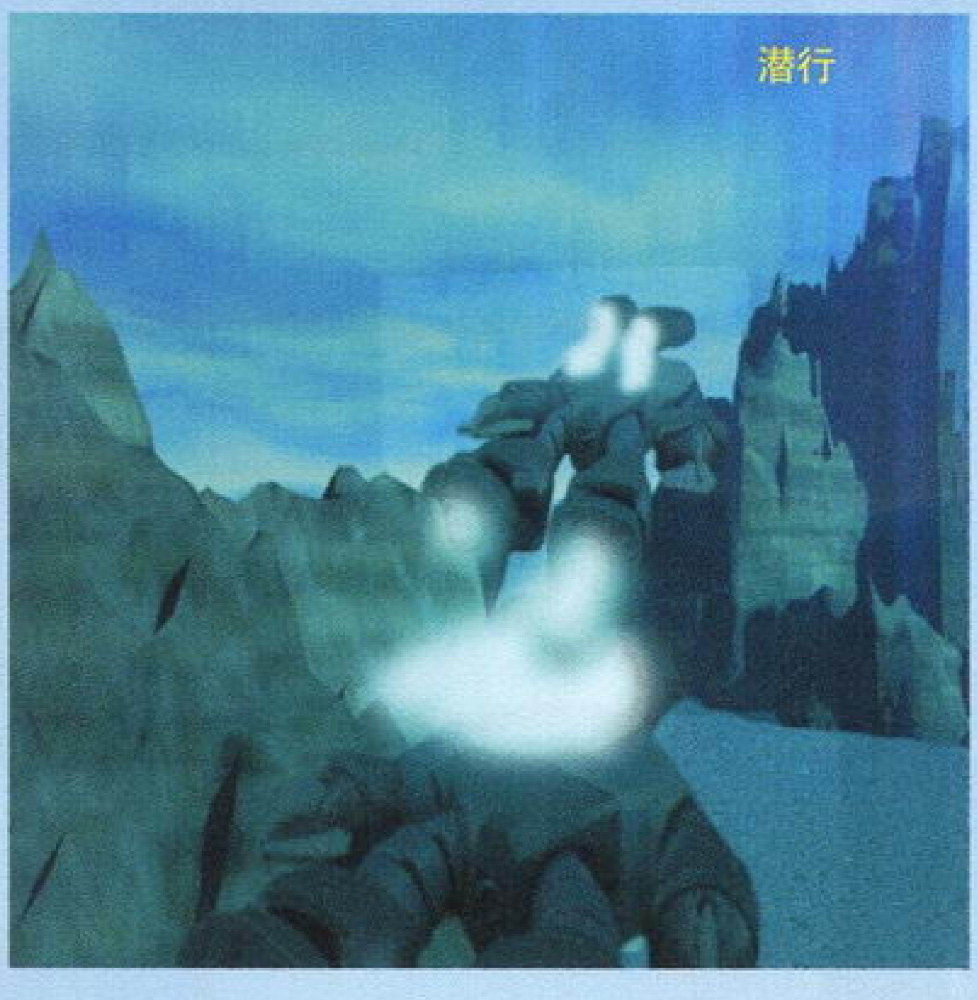
夏亚的逆袭

流星

护航

奇袭


海底世界


潜行

追降

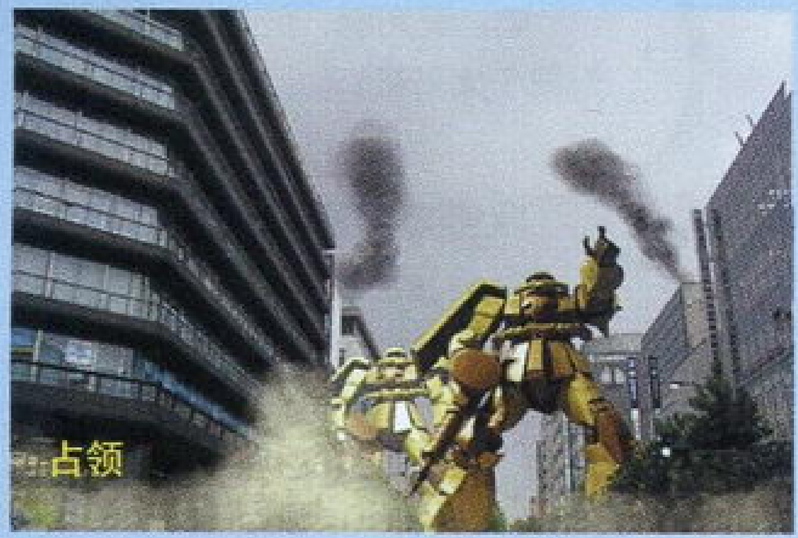
星尘

守护者

白色三连星

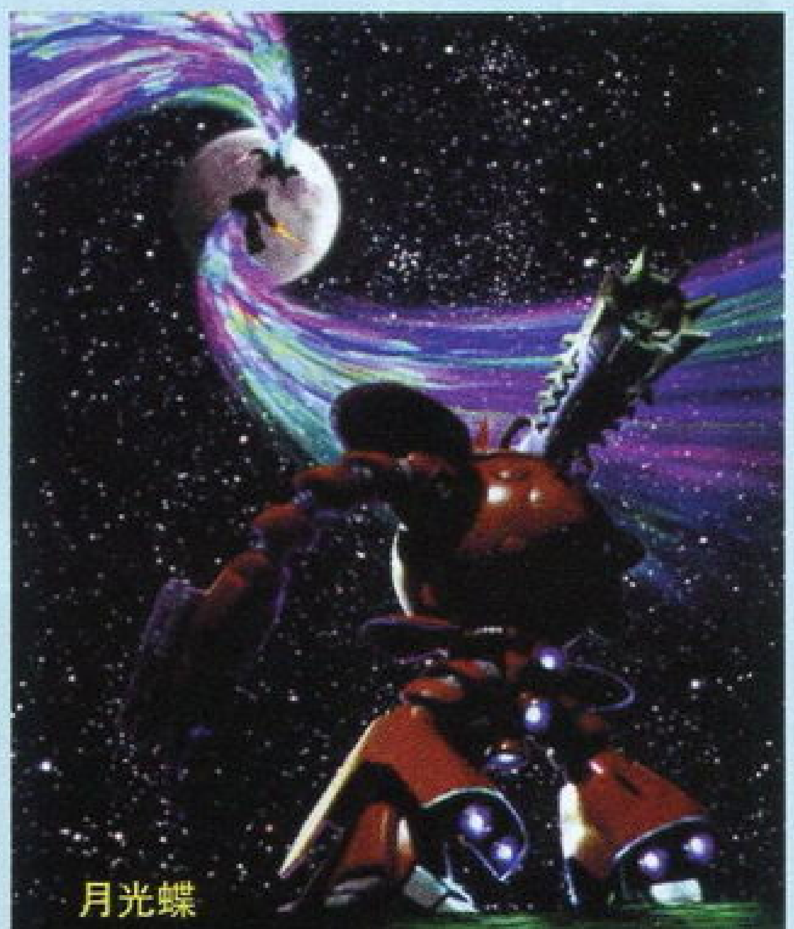
特大号

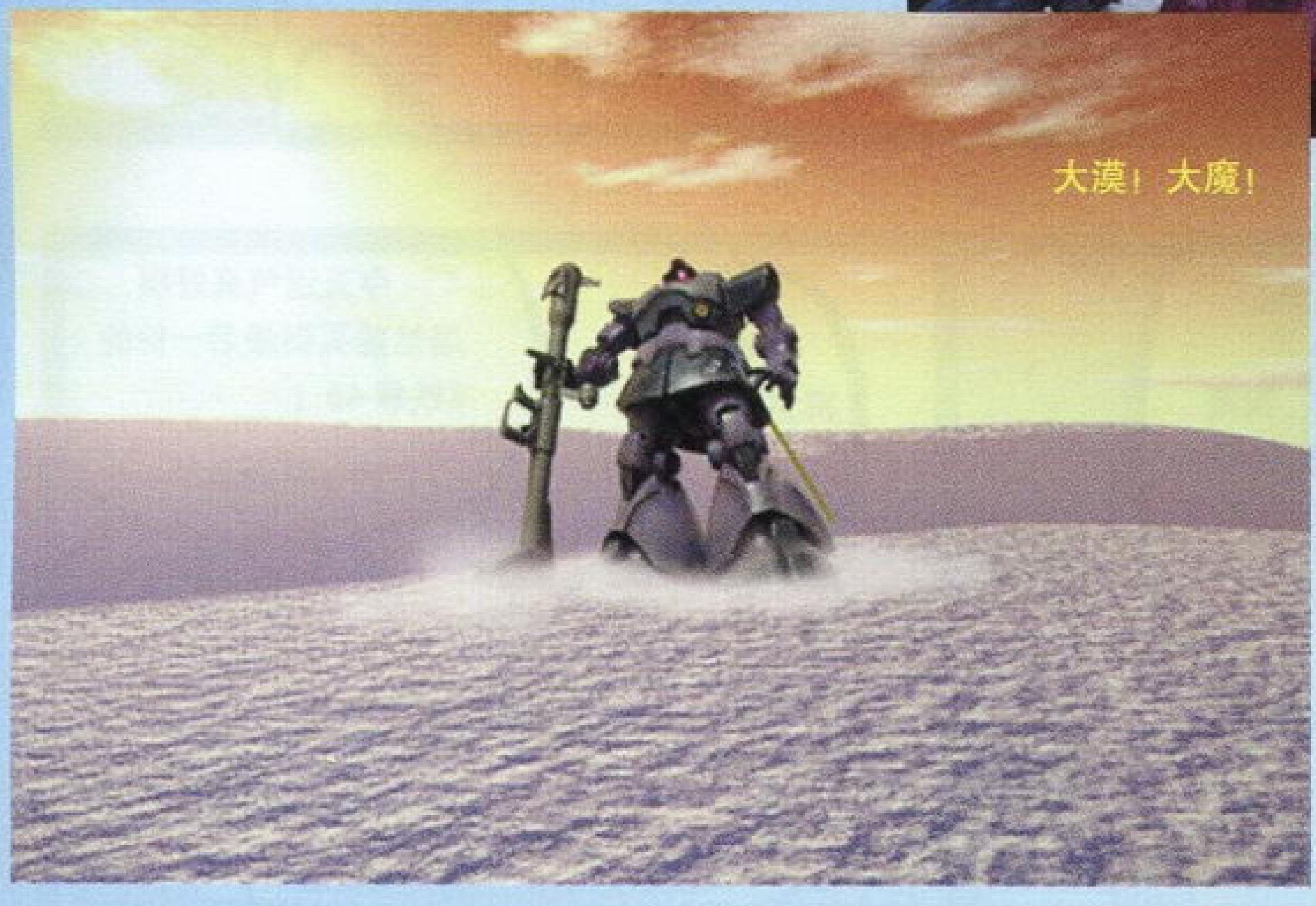
激战


占领

雪地红勇士

狙击


月光蝶


大漠！大魔！

后记：这次妖灵接受任务比较仓促，而且版面方面也有很大的限制，所以还有很多精彩的图片无法拿出来给大家欣赏，今后有机会我一定做出更好的特辑慰劳大家！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

某一天……
三味书屋
BOSS，我买一本《游戏机实用技术》！
我也是！
真对不起，只剩一本了。
我买了！我已经找了很久了！
卖给我吧！我愿意出高价！
编绘：鞍山 王强
小子！明明是我先来的，应该卖给我！
胡说！我比你快了0.01秒，应该卖给我！
咔咔！
好啊！看招！杀意之波动！！
哼哼！暴走之八稚女！！
哇！这不是《游戏机实用技术》吗？真的好棒！
真的好想买回去。
可惜只剩下这一本了。
……好可爱的MM！
真的感谢你们把书让给我！
再见！
没什么，小意思！！
不就是一本书吗，哈！
数日后……
华星游戏店
PS2 X-B NGC DC
太好了！
今天可以买我最爱的《铁拳4》了！
不祥的预感！
见鬼！怎么又遇到这个家伙了？！
果然……
PS2
BOSS
真不巧，只剩一份《铁拳4》了。
宿命之格斗！
好啊！小子，今天我不会再让你了！！
怒
MAX
我再也无法忍受你这家伙了，消失吧！！
杀
MAX
哇，真巧啊，又是你们两个大哥哥！
啊？
你们在做什么呢，好恐怖的样子啊！
啊，没什么啦……
我们正在谈心呢！！
哦，那我就不打扰你们了
老板，我要买一张《铁拳4》。
呵，再见啦！
今天运气真好啊，居然能买到最后一份的《铁拳4》！
……（石化中）

主持人紫枫：大家觉得上一页王强的超短篇故事如何？下面再来看看陈杰的《上班记》，希望这两位老朋友的画稿能给大家带来片刻轻松，废话不多说。我闪……

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

译、文/SILENCE & 小孔

T.C.4767 年。修长的舰体划破了宇宙深邃的永恒黑暗，淡漠如刻下一道浅淡的标符，平静之中蕴藏着惊心动魄的不安，预示着将要发生什么巨变。

警示的红灯在舰桥控制中心开始闪烁，犹如一团危险的热力，顷刻便笼罩了所有人的脸。

“LEVEL 1 紧急情况。”电子报警器冰冷的声音。

XENOGEARS全剧本

——THE WHOLE STORY

序幕

——I Am Alpha and Omega, The Beginning and the End, The First and the Last……

T.C.4767 年。修长的舰体划破了宇宙深邃的永恒黑暗，淡漠如刻下一道浅淡的标符，平静之中蕴藏着惊心动魄的不安，预示着将要发生什么巨变。

警示的红灯在舰桥控制中心开始闪烁，犹如一团危险的热力，顷刻便笼罩了所有人的脸。

“LEVEL 1 紧急情况。”电子报警器冰冷的声音。

“‘Omega One’自动重启！”橘色头发的航务少女难掩声音之中的紧张颤抖。“‘Alpha One’重构！外显子替换确认！”

如一团来自深渊的火焰，显示屏上逐渐显现出一个胎儿，并慢慢衍化为带着一双翅膀的莫名生物。

“8500万！1亿！生成速度过快，无法控制！”绿发少女已经一脸惊惶。“Alpha One 接近 Razael 控制中心！”

白色的光点，像原野的蚁群，正将显示屏逐步蚕食。运输舱能源电路已被手动切断，然而根本无法阻止灾变的迅速蔓延。

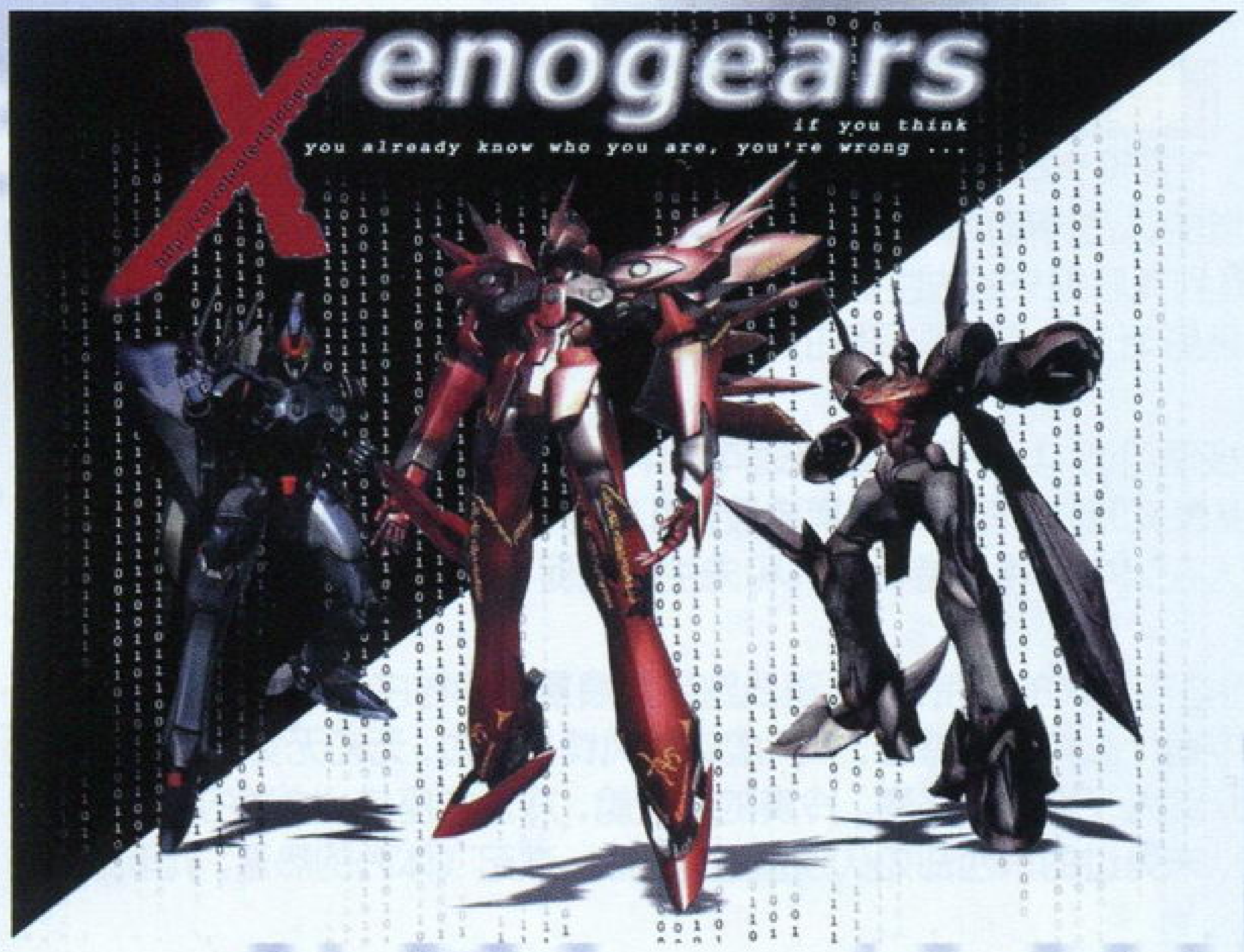
橘发少女：“情况不好！”

绿发少女：“Omega One 已经开始发动攻击！我们无法阻止，98% 武装已受控制。”

橘发少女：“Deus 接管自动操纵系统！空间跳跃逻辑模式被改写！”

显示屏上，运输舰球体底部已开始出现大的空洞。

“被侵蚀区域增加中！有进行时空跳跃迹象！”橘发少女切换到空间坐标模式。“Alpha One，对证目标坐标——NX128EZ061，主星地球！”



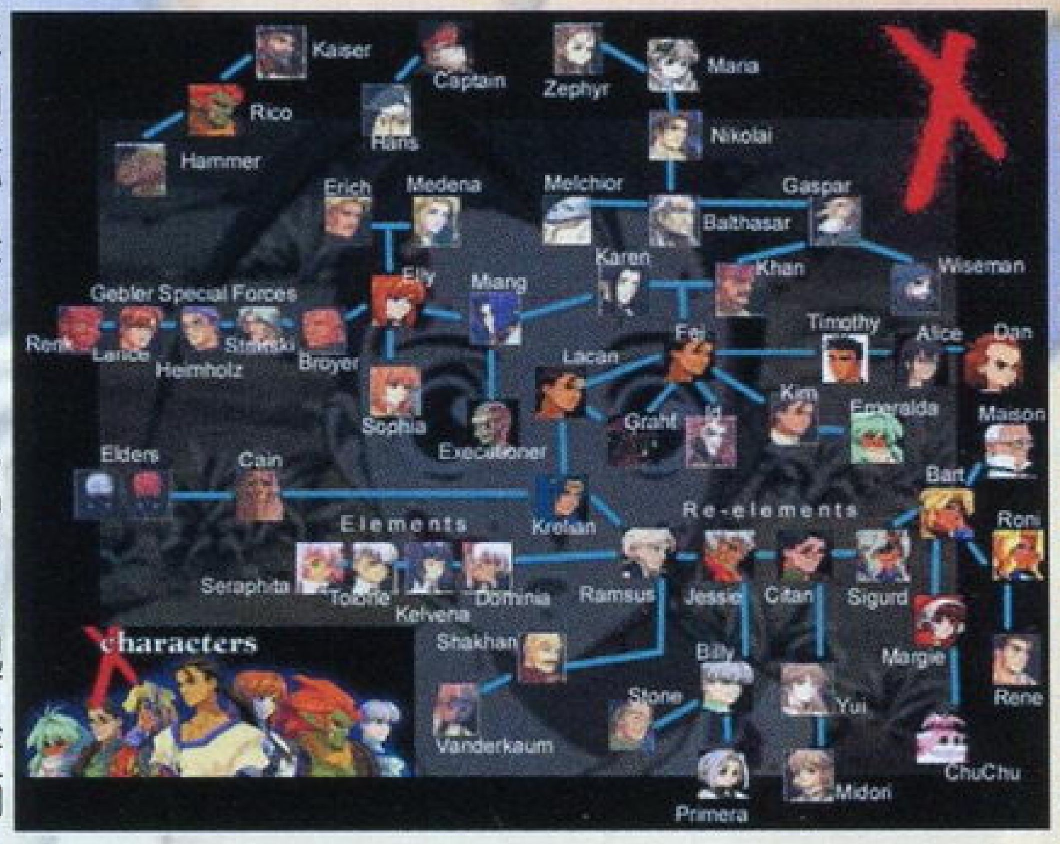
船长站起身：“该死！他们想要攻击的是……”他拾起电话：“动力室，启动能源封闭系统！动力室？动……”

另一边房间中，电话听筒无力的摇摆着，断裂的电缆蛇一样地抖动着……

船长放下电话，突然，在他们面前的大屏幕上出现了一排排红色的文字：“You shall be as gods（汝等将成为神之一体）”

船长无奈的命令：“将所有的民间人乘客安全地转移到紧急脱离用太空梭。等撤离工作完成后我会发送报告，你们立刻全体撤离！”

仓皇的人们从主飞船逃离到太空梭中去。突然，激光机炮出现在船表面对脱离的太空梭进行攻击！船长看在眼中，脸上现出恐惧的神色。他无力仓皇地坐回椅中，从怀中掏出怀表，里面有他妻儿的的照片。一块小小的控制面版升起来，他按动了几个按钮，平静的坐回椅中……



飞船在行星附近爆炸成碎片。

初升的阳光照在海滩上，冒着浓烟和火光的卡德摩尼废墟中，一个蓝色长发的女子缓缓地站起身来，她眼中映着远方天空中坠落下来的金色流星，朝阳从海面上完全升起……

有贤者在地底如是说：“人类，是一万年前，突然出现在这块大地上的。”

锲子

位于北半球位置的大陆地区伊格尼斯（イグニス）。

在这片世界上最辽阔的土地上，两大国家之间的争端战乱已经延续了数百年。

占据大陆北部的基斯雷布（キスレブ），君临大陆南部沙漠地带的阿威（アヴェ），这两个国家之间何时播下的火种已快被人遗忘，然而他们制造的战火所焯烧的悲剧却在人间不停反复。

战争，在时间中消磨了它的激烈，呈现出了和人类一样的疲倦以及惰性，只是在迷离的战局中又将局势导向了新的变化。

司职保存世界文化的“教会”，通过改造从远古文明遗迹里发掘出来的道具，制造出新的兵器。

被牢牢束缚在战争之索上的两国，都将战胜对方的希望寄托于这种兵器之上，于是战争的临时性质在一段时间内悄然变作了争夺世界各地的遗迹所在。

随着从遗迹中发掘出越来越多的“兵器”，战争的方式也随之产生了变化。

两国间战争的胜败不再取决于人类之间的战斗，战场上的杀戮全由“人造机甲”来替代。

两国的战况在一进一退中，慢慢倾向了基斯雷布，而国土之内拥有数量呈压倒对方的遗迹则是他们取得优势的直接原因。

然而在这种情况之下，伊格尼斯地区却突然出现了一支神秘的军事组织。基斯

雷布所能了解到的只是这个组织名叫“葛布拉”（ゲブラ），并且，他们和阿威有所接触。

得到军事组织葛布拉援助的阿威，将处于劣势的战局扳回到了平手的局面，并且接着这股锐气，占领了许多基斯雷布的领地。

离基斯雷布国境线不远的，是阿威边境拉翰（ラハン）地区。

一切，都是自此开始。

第一话　起初，山脚小村拉翰

吞吐的火舌，映亮了机甲的蓝色。

断裂的树燃烧着折断在了地上，人们哭喊着拼命远离这个正在进行杀戮的怪物，而整个村庄，在火里疼痛扭曲如受着煎熬的囚徒。

“呼……呼……这些混蛋……”在驾舱之内，可以清晰地听到自己急促的呼吸声。视屏之上，驱之不散的敌人像几重阴影，把自己全面围困。

“呼，呼，击中了？”然而敌人翻身而起立刻回答了他这个疑问。“它，它们究竟是什么？难道永远不会倒下吗！”

“飞！快停手！不能在这里战斗！”戴眼镜的中年人向着他纵声喊道。

敌人的枪弹在蓝色机甲身上敲打出一串密集的雨点，而机甲之内的他，却已明显感到了不支。

“呼，呼……混蛋！它们，它们究竟是从哪里来的……”

枪管的亮光如深邃的目光，正将他紧紧包裹，他似乎觉得，要在这一片狂乱之中永久地沉沦下去，不再复醒……

窗外阳光明媚，斜斜照射在他停止下来的画笔之上。看着那些在眼里一阵模糊的色块和线条，他有些发怔。那幅画，冉冉升起了一团火光，似乎描绘着一场灾难，只是他不知道这些预示着什么。

慢慢走出门去，阳光遍洒在这个平静的小村里，映在眼中的便是熟悉的村民们。三年来，朴实无华而平静如水的生活载着他渡过短暂的时光，到了明天，蒂莫西和阿鲁鲁的婚礼又将为这个纯朴的小村添上洋洋喜气。飞，他是如此的享受着平凡生活。

阿鲁鲁的弟弟丹，把飞叫到了外面，他那一脸严肃的样子让人忽视其孩童的外表。

“马上就要到明天了，要举行阿鲁鲁姐姐的婚礼……不过说句实话，我一直都很希望，飞哥哥你能成为我真正的‘哥哥’……现在还不算晚那，快带我姐姐逃走吧。嗯，你一定知道她是个很好的人，长得美，做出来的饭菜也好吃……”

看着丹一脸期望的样子，飞也只能报之以一笑。天真的孩童心理，是非简单到了不存在是非的地步。蒂莫西和阿鲁鲁一直都是飞的好朋友，也只是好朋友。虽然这三年中，飞一直受着他们的照顾，也能时常感受到阿鲁鲁身上无数的优点，但毕竟只是感激而已。就比如现在，向阿鲁鲁道喜时看着她欲言又止的艰涩，飞也只能够装作视而不见，回避着她的一些朦胧心情。

“飞，有一件事拜托了。山上先生那里有明天仪式用得上的照相机和灯，想问

他借一下……”

“没问题。而且，去先生那里又可以吃上唯阿姨做的饭了。好！我现在就去。”

“啊……等一等，飞！”

“嗯？还有什么要我转告先生吗？”

“嗯……没什么了……”

“……”

“飞……你有没有这样想过……如果你本来就出生在这个村子，如果我们能更早一点认识……”

“……”

“……没，没什么。对不起。”

“……那么，我就去了。”

“嗯……走山路时小心一点。”看着飞走出了屋子，看着他的身影向村外而去，却反而有一团阴影沉沉的压在了阿鲁鲁的心上，甚至是无由的绝望。“……这就是命运吗……我……真是个傻瓜……”

第二话　穿越山谷，独行山道之中

（略）

第三话　平稳到达，山顶之家

到了先生家，迎面可见的便是阿唯熟悉的笑容。三年以来，在这条山道上飞走了无数次，以为总是自己平凡生活的一个组成部分，但在希丹先生的眼里，每一次看着这名尚且惘然不知的少年，影子从山道上有模糊慢慢变得清晰，似乎总能够听到同样时间的足音。先生并不知道，那个预定的时刻会在何时到来。

“先生，你正在做什么？”

听到了少年的声音，先生从陆行机蟹上跳下，然而随之就在先生背后响起一阵爆炸之声，在这样的边境地区，买不到好的零件，这种事也就会经常发生了。先生让飞帮忙到仓库去找一些零件，但却不知出于何故下意识的跟了过去，刚走到门口，一团奇幻而瑰丽的彩光立即笼罩住了他的身影。曲韵低缓悠扬，天使轻轻转动，而飞却似已深深陷入。看着飞眼神变幻不定，音乐相应的低绕回环，先生不由暗暗叹了口气。

“音乐，是不是这样一件不可思议的事物呢……”先生走到音乐盒旁，也只有这样近的距离，才可以看到华美的天使身上暗藏着几道裂缝。“让你在失去的时间里想起过去的人，让你不经意间拾获早已该忘却的种种思考、种种感情、种种回忆……听闻着的人仿佛在聆听这过去的一切，但又无法真正得到什么，难道不是这样吗？”

“先生，这是……”飞从幻觉中惘然醒来，却又换上了一脸困惑。

“从先前遗迹里发现的一种音乐装置，现在我正在尝试把它修好。这经过了无数个岁月的旧物，使得远古的人们伤感哭泣，勾起他们种种思绪。那么，你刚才呢？”

看着飞一脸不解，先生只有把话题岔开，留他在这里吃了晚饭再回。飞欣然向门口走去，但走到一半又停了下来。“先生……我听着这个曲子的时候，有一种非常奇异的感觉，好像在我胸中深处，带着这样一种熟悉的印象，却又说不出来那是什么。”

“那是因为，在你身体之内还存在着一个人。他活在遥远的过去，也和你一样喜欢这支曲子……”

“什么……”

飞诧异的声音使先生猛醒过来，在刚才那一瞬，那种氛围似乎也同样把先生带入了一个幻境，几乎要将真相说出。它来得如此无声无息，顷刻就侵蚀了他整个身体，让他感到约定之日的恐惧。

支走飞后，轰然声响，那天使像突然倒塌，音乐也嘎然而止。先生看着一地的碎片，为这无名的征兆讶异的说不出话来。天黑之后，先生将飞送出了门，飞转头离去之时，黑夜慢慢吞噬了他的身影，忧郁也就随即爬上了先生的额头。一只手温暖而轻柔的搭上了先生的肩膀，回过头来却是妻子轻切的笑容。为了安慰妻子，更是为了安慰自己，先生也报之以一个微笑。

自然，也只能是一个微笑而已。

第四话　夜道所见 黑暗袭来之物

一开始，飞并没有明白那呼啸而过的几道巨大黑影对他而言象征着什么，只有心脏陡然激增的跳动将前所未有的恐惧填入他的身躯，使他害怕，甚至还有一种莫名的兴奋。直到其后跑来的先生叫出那是吉斯雷布军团的机甲后，方才发现，那代表着灾祸的黑影渐渐化作撕裂耳膜的响声和灼人的火光，而那个方向却正是拉翰村。

飞如同被雷电击中，一跳之后迅速向村中跑去。燎天的通红褫夺了他的双目，树倒房塌、哭嚎喊叫，所有的一切揉成最混乱的图像，在他脑中回转闪烁。蒂默西和阿鲁鲁两人在火中互相扶持，在飞和先生的催促下，他们歪歪斜斜的往村外跑去。

机甲，如亘古而来的洪荒巨兽，正践踏着伤痕累累的村庄，兀自不休的战斗着。仿佛中冥冥中有什么特意的感召，一声虚幻的风铃声闪过，无知无觉的飞竟然发自自然般的一跃跳入了那钢铁怪物。冷漠的驾驶舱，冷漠的座位，冷漠的控制杆，但这些记忆中从未见过的东西却如久别重逢的旧友，激起飞体内的热温。机甲和他的

血脉相连，在潜意识的驱动下唤起破坏的本能，电光骤闪，敌人轰然倒地，映亮的却是飞愕然的表情。

光影穿梭，片刻之间，飞已被四台地方机甲包围，令他无法判断该从哪个方向去攻击。缓缓的，又一台机甲降落在他的面前。它的漆黑，覆盖了整个黑夜；它双手环抱的的悠然，正傲视着弥漫四周的不安混乱；而那潜藏在机甲之后的目光，正自穿越一切的阻隔，盯在飞的脸上，冷得没有任何的温度。

“飞……你，要变作那个人了吗？……黑暗、残酷的神之梦，飞你就这样被束缚了吗……”先生在下方，几乎无力的呼喊一点都无法唤醒机甲之中的飞，反而是这含混不清的语义，却如敲响世界的钟声，将他钉死在了从此无法更改的命运中。

丹跑了过来

带默西和阿鲁鲁跑了过来

先生惶急的神情

炽烈的火舌，虚幻的冷笑……

血花，如此轻易的在空中飞散，将带默西倒地的过程衬托出数十个残像。在失去生命之前，带默西，未曾出过一声，却在飞脑中留下回声阵阵。

“叮呤！”

十字项链带着冰冷的寒光，悠悠的转过。飞看见，飞仿佛看见，鲜红的液体，极尽迟缓的挂落在额头，顺着污痕淌下，拖过了瞳孔放大的双眼，回照着一个真切的自我；嘴角却似容纳下了全部的寒意，绽开着残酷而无内容的微笑……

第五话　旅立　逃向树海

风，如永恒的智者，它不言不说，却能将人从任何的异常中拉回。当村人团团围着，抿紧着嘴角看着他的时候；当阿鲁鲁兀自保持着他见惯的轻切笑容和带默西一起躺在血泊中的时候；当年幼的丹在眼中燃起第一朵仇恨之焰的时候，飞，却一无所知，只是朝先生走去。

“凶手！”面对着先生不可自抑的悲痛，身后却传来了丹 欲将牙齿咬碎的恨声。

“……丹，究竟，发生什么事了……”

“你！是你！乘上了那种怪物……阿鲁鲁姐姐，带默西……还有村中的大伙……都是被你和这个怪物杀害了！”

再也没有比这更沉重的打击，将飞彻底打入完全的深渊。四处没有光，没有出路，可他为什么会觉得这么疼，为什么会在幻觉中呼唤起了妈妈？

“凶手！姐姐！把姐姐还给我！”

“丹……这也不能完全怪飞，都是因为那台机甲的暴走才会……飞他根本就不知道自己在干什么。”

“是，是这样……但是，但是……”尚未看见这孩子的眼泪，丹就把一种无边的愤怒留给了飞在村中的最后一眼。“混蛋！啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊————”

丹愤力跑开，其余人的目光却依然在飞脸上交织出要将皮肤剥落的烈焰。

“就让他去吧，这种愤怒……他根本就不知道该怎样处理了……”应该不是出自同样的悲愤，反而是一种绝望让先生看起来和别人一样的冷漠。尤其当飞朝先生踏近一步，而其他人像对一个怪物那般嫌恶的后退一步时，世界上再也没有什么物质，比飞心里更冷了。“飞……我看还是这样最好。他们一定还会有后续部队派来，你最好避到黑月之森去，以免被他们抓到……而且，这样的事态，如果你再留在这里，对你，对大家都不好……”

“……”他环顾四周的村民，虽然明知道会有什么样的结果。“明白了，先生。”

那座机甲，一动不动的站在那里，好像它本来就可以置身事外。

都是你，用这个怪物杀了大家！

凶手！

把姐姐，把姐姐还给我！

都是你，都是你，都是你——

回声无休无止，如此不由分说的掩埋住了他的脚步。飞，一个遭唾弃的罪人，就这样被迫离开生活三年多的“家乡”，没有回头的机会，没有前路的方向，没有存身的角落，没有……

第六话　相遇　绿色森林中的少女

月亮，如此艰难的试图穿过树缝，却根本无法让人看出本来皎洁的面目，只是躲在一片黑暗背后，隐隐约约地，压抑地让人难受，难怪这里会叫做“黑月之森”。而且这里隐隐充斥着的一片“以太”能量，也让人感到不安。

“ランアース！”。当黝黑的枪管出现在他的面前时，他依然是一副失魂落魄的样子。执行任务的少女迷失在了这片树林中，怎么也没想到，出于警戒心而举枪对着的这名少年，会使她分明感到一震。两道目光的交汇，彼此居然如此熟悉，却又捉摸不到任何意思的痕迹。

“ガルティナユタトゥバ、ダイアナトゥナアクマ！”仍然没有什么反应。“バルナラルダクララカルティ……嗯？……丢下武器，不然我就开枪了！转过身去！”

他没有作声，只是将身转过来。

“转过身去！……转过身去！”

他丝毫没有反应，甚至还在嘴角凝起了不明意味的讪笑。“怎么？手在抖吗，你害怕了？”

“闭嘴！……虽然没什么吉斯雷布的追兵了，不过……别动！”少年嘴边的嘲讽意味似乎更加浓重了。“在执行任务中遇上地上人‘拉姆兹’（羔羊），谁都能视情况把其消灭，这是命令……我问你，这片树林的出口在哪里？”

“你……迷路了？”

“回答我的问题！怎么样才能从这个森林里出去？”

“对不起。我也在找出口。”

平淡无味的语气令少女一阵失望。“是，是吗……”她手中的枪垂落了下来。

“一直都被困在这里？你不是打算朝我开枪吗？那就快点吧。”

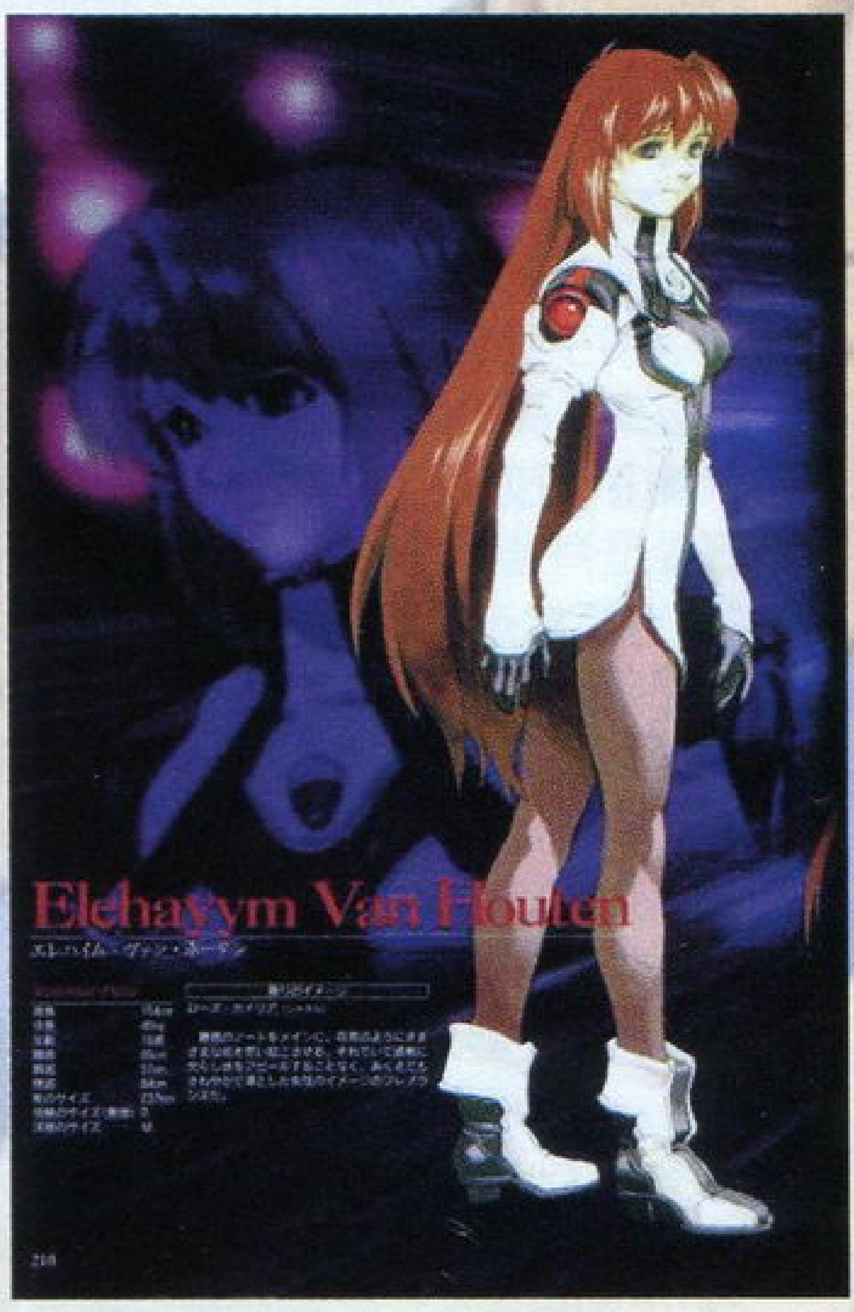
少女听到这句话无比吃惊。“说，说什么呢。你不知道自己的处境吗？”

“不管什么处境都一样，对我这个毫无活下去价值的人来说……”

“别，别过来！”枪声如惊飞之鸟，落在他脚前，他站住了脚步，却一点没有惧怕的意思。“你往哪里打呀。这里，朝这里开枪呀。来吧……”奇怪的少年拉开了领子，指着自己的心脏。有什么在微微反着光，令少女的视线被时而打断，但仍能够看清，这少年脸上，一点没有揶揄的意思，反而是在一片令人无法卒睹的深切悲愤中，夹杂了无限的认真，使人看得出来，他是真心寻死。

“笨，笨蛋！你是怪物吗？连反抗一下都不懂……”从未见过这种局面的少女一片惶急，几乎要哭出来的时候，一股腥风猛然响起在她的脑后，使她失去了意识，最后残留的却是那少年莫名其妙的呼喊“住手！快放开‘艾莉’！”

……



看不见的光影几番变化，少女慢慢睁开眼睛。篝火，朦胧得如同硕大的纱衣，将这里完全包围。面前的少年注视着自己，但占据他脸部更多的却是一种深沉的麻木，足以令少女掉泪。

“你醒了？好点了吗？”

“……”

“还想杀我吗？那就动手好了。不过在你开枪的时候，要注意一下枪声会惊动那些野兽。”

“……”

“……连句话都没有？难道对你的救命恩人不应该说声感谢吗？”

他那淡然的语气像是一种驱使。“谢，谢谢……不过，不过，就算是救了我的命，你也要听我的命令，毕竟你还在我手里呢……”她不自觉地摸了摸枪匣。

“你在害怕什么？”

“没，没什么害怕的。警戒心嘛，在遇到奇怪的地上人‘羔羊’时是自然的。”

“有什么奇怪的。比起我来，你的样子更让人看着不舒服。”

“什，什么？”

“你的名字是？”

“艾……对地上人‘羔羊’，没有说出自己名字的必要。”

“什么‘羔羊’！我们都是在这个树海里迷路的人，有那么多的怪物在威胁着，我们只有互相帮助才能安全的脱离，部队吗？”

“……”

“好了。我先告诉你我的名字。要两个人互相帮助的话，连对方的名字都不知道怎么行。我叫飞。”

“……艾，艾蕾海姆。不过我父母都叫我艾莉。”

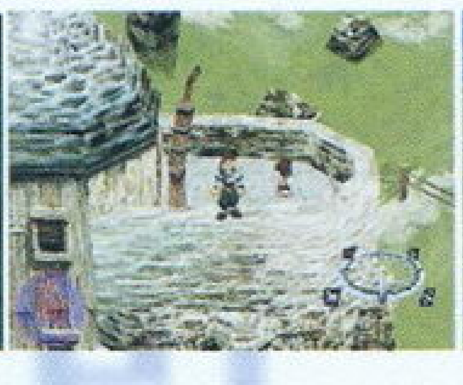
“艾莉？果然是，艾莉……”

他苦苦思索着，在记忆之海中搜索着这个名字所在的方位，但不管思绪到了哪里，都是一片混沌。甚至连飞自己，都无法解释为什么刚才有野兽袭击少女的时候，他会顺口叫出这个陌生的名字……

第七话　惊破　绿色的静寂

没有边际，焦灼的阳光和干硬的沙粒磨砺成最凄惨的景象。燎人的温度使得空气都扭曲了起来。

十二个人，表情呆板如一的顺列前行，动作齐整僵硬得如同没有生命。无论他怎样地呼喊，都得不到任何的回应，仿佛他们心无旁骛地只是要去赴一个有去无回的死亡宴会。风沙，逐渐盖起了这行前行的人影，将他们埋没在尘雾蒸腾中，消失得没有一点价值。他坐在地上，任凭沙粒在身下滚动着无声的嘲笑，这天，这地，这黄色的地狱已经全然将他击溃。世界给年幼的他惟一剩下的东西，只能是枯涩的



www.plumbook.cn

哭声。

“只有一个人是多么寂寞呀。”光，总是适如其份地在绝望边缘降下。他看不见面前那人的样子，但依稀的长发和温柔的声音却让他感到发自内心的安全。他不知道她是谁，只是骤然生出了强烈的依赖。

跟随着他的期盼，她向他伸出了手，那微笑可以更改一切的不安，让他满心喜悦地迎上去，伸出回应的手。

“飞……飞……飞！”

陡然传来的声音驱散了面前的幻境，他从喜悦的巅峰瞬间跌入了一片白茫茫中……

“对了。你昨天说的……没有活下去的价值……是，什么意思？”在树林中找到像是出口的石桥后，艾莉顺便问了飞这样一句话，但刚一开口，立刻就有沉重的后悔袭上了她的心头，但一切都迟了。

“为什么要问这个？”飞看来不像是一个粗暴的人，但这句话中包含的悲愤能量，却足以使艾莉心惊。

“啊？因为，那个时候，你看起来就像一个一心寻死的人，没法不让我注意呀……另外，你走到这个森林中来，不会没有什么理由吧?”

“那么……”他看来有点平静下来了，但一脸的沮丧苦涩却变得越发浓重了起来。“艾莉，你又为什么到这里来？”

“啊？我，我……”

“我……是逃过来的……从村子里……逃，过来的……”

“村子！……莫非……”

“就是在这个树海和山顶之间的拉翰村。我就是从那里逃过来的。”他的语气像是自嘲，但在艾莉耳中，却不啻一声惊雷。

“是那个村子……”

“那本来是一个很美丽的小村庄呀。村子里的大家都把我像家庭成员一样地看待……但没想到在那个夜里，几架机甲突然降落在村中，并在那里展开了战斗……让村庄一下子变成了火海……”炮火轰鸣，刺耳的嘈杂像潮声一样在艾莉耳中响起来，响起来，而飞的脸色，却在不停地灰暗下去，灰暗下去。“我想救出大家，不知怎么跳上了放置在那里的一座机甲。我不明白自己怎么会懂得让它动起来的……不，好像是有谁，控制着我做出这些举动……然而，村子却……”

“被吉斯雷布军毁灭了？”艾莉心里一片冰凉，飞却低头不作回答。“……飞？”

抬起头来，他那带着一点闪光的眼角，想要努力挤出一点笑容来，但无论多么辛苦，却怎么也不能。“……不是。毁灭村庄的……是，我……”

在片刻之间，艾莉的眼前，艾莉的脑中失去了一切的内容，她不能，也不敢去看飞。而他，却连绵不绝的说了下去，组成一道轻响不定的细流，就此淌了下去。“是的，是我这双手将整个村庄破坏的……是啊，我本来的想法是要救大家，也击倒了几座机甲，但是，当我坐着的机甲受到新来敌人们猛烈的射击后……然后，我的朋友……蒂默西中了流弹……于是，我的眼前变成一片空白……以后的事情我什么都记不得了……先生说是机体发生了暴走，在我毫无知觉的情况下，将村子和村人们……他们可都是好人呀，阿鲁鲁，蒂默西，还有大家……”

“机体的暴走？”艾莉猛然站起身来。“是那台机甲，将村庄……”

“……对，就是那台机甲！如果一开始它没有降落在村中的话，这一切就不会发生了！”

这句话以排山倒海之势将一连窜回忆镜头推到艾莉的眼前：列队进入阿威境内的他们，身后紧跟不放的敌人，不停倒下的敌人，机体所受的重创，放弃被盯紧的这台机甲，炸响在逃跑路上的炮火……

“如果那帮家伙没到这个小村来，如果战斗没有开始，我就不会乘上那台机甲，也就不会把大家卷入……这不是我的错，全都是他们造成的。是他们！是他们！是他们！”

“够了！”越来越高的叫声让艾莉无法忍受，不知道是对着飞，还是对着一个自己不敢面对的人，她纵声喊道：“你是个懦夫！”

“懦夫？……我？”

“难道不是吗！口口声声的‘他们’，‘他们’，你认为你自己就没有责任了吗？”

“我的责任……”

“没错！当然了，引起这场战斗的直接原因是这台……机甲不适当地降落在村庄中。但是，吉斯雷布的目标不就只有这台机甲吗？他们并不想侵略这个村庄，如果不是因为你坐上了它，又怎么会扩大伤害呢？”

“……”

飞没有反应，艾莉的声音却越来越大。“你究竟为什么要坐上这台机甲？那不是每个人都可以操作的！没有受过训练的平民怎么能自如地操作一台机甲呢？而且，更何况是那一台……帮助村民避难也好，做什么也好，你为什么非要不自量力地与他们为敌？为什么不敢担负起自己的责任，而将它推到别人身上？就这样的逃避吗？你真是个懦夫！”

有什么扩散在了飞的眼里，他的样子也几近崩溃了“啊啊，是这样吧……是这样的……我是个懦夫，从一开始就是这样的。因为我的不自量力，结果却使其他人流泪。我是一个毫无感情的人吗……但是……那个时候，好像体内到处泛滥着血腥气一样，我自己都不知道做出了些什么。那个，是我自己，还是另一个人……”

飞的痛苦让艾莉无尽难受，不觉低下声去：“飞，我，我……”

“闭嘴！你知道些什么！”他的怒喝几乎冲碎艾莉的耳膜，他的眼里，却已被殷红的河流清洗。“被围困在一片断瓦残垣中，完全记不起发生了些什么，只有自己双手做过的事，还能记得当时的感觉……人们的哀号、血花四溅的腥气、骨头碎裂的声音、对我的诅咒……全部穿过机甲的厚壁，传到我的耳中……看到了吗，这双手！你能明白它的感触吗？听到那些声音了吗？你能感受到用自己双手毁灭自己村庄的心情吗……面对着那些变成孤儿的孩子们……我变得无处可去……其他人也……是乘上去还是不乘……该怎么办？那个时候我怎么知道该怎样选择……”

艾莉已经欲疯欲狂。飞的话撕开了一道口子，将她推到两年前的某一天，累累的尸体，遍地的鲜血，连着四周冰冷的墙壁，将她围困得毫无出路。

“不要说一切责任都和你无关！他们都是因为你，因为你而死！”同样的指责曾经也这样一分不差的落到过艾莉的身上。

“不是我……不是我……不是每个人都可以的……”两年前的惶急辩驳，不只是为了自己，还是为飞在开脱，这真像一个绝妙的讽刺。

“你不敢担当起自己的责任，都推到别人的身上？”

“不是我……不是我……不是我！”

艾莉无论如何都不会再忘记，这个地点，这个时间，她和一个名叫飞的男子相遇，他们的悲剧命运也彼此重合，就像两个齿轮，在飞溅的火花中彼此炙烤着对方，伤口裸露无余，并且用不能停息……

第八话 迷途 沙漠之街达吉尔

发光的天体自甘情愿的当了见证。他跨过时空而来，将无名的恐惧和困惑带了给飞，而飞是否又能明白他这个启发者的所思所想？

“是谁！你是谁？为什么我对你这样熟悉。被你所杀的那个人，那个人……不，不是我，不是我，啊啊啊啊啊啊……”面对飞的痛苦挣扎，他坦然若知晓前程。“你？……你是拉翰村的……”

“我是古拉夫，力的求道者。飞啊，你的力量，我在拉翰就见识过了。”

“我的力量？那是什么意思？”

“为了顺利达成我们的目的，必须找到更加强大的力量。我感知到这股力量即将要苏醒，于是就将这台机甲送到了你的面前。”

“那么，这一切都是你干的？”

“是呀。自己身边的人在无力的自己面前死去，于是，生的悲哀，心的嚎叫，这一切的一切，都是力量的源泉。”

“就是为了这个？”他能清楚的看到，愤怒在飞的眼里积攒起来无形的波动，这至少让他感到欣慰。“为了让我坐上这台机甲而袭击村子？为什么！要牺牲村里的大伙！”

“真是无知。对自己的命运毫无觉察， 只知道一天一天碌碌无为的生活，这样的下等民众死了对我来讲能有什么感觉。而且你忘了吗？将村庄毁灭的是你自己呀，我何曾动过一次手呢。”

“胡说！我，我是为了要救大家！从来没有想过将他们毁灭！”

“是真的这样吗？你难道没有听见，发自自己的本质蠢蠢欲动的破坏之声？”

“闭嘴！产生这一切的原因不都是你吗！如果你没有来，村子里怎么会发生这种事？！”

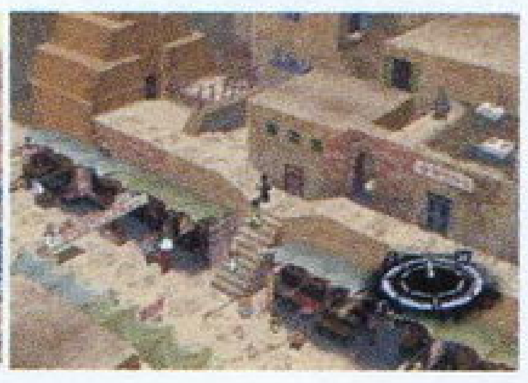
他俯视着飞灵魂的颤抖，仿佛像是在听风雷滚动一般的刺激。“哼。开始推卸责任了吗？什么时候学会‘都是你们’这句台词的。不要让我看到你的本质在变化。”

飞已将近无力。“为，为什么非得要我的力量？想依靠它干什么！”

“你应该知道的。将我们母亲一样的神……消灭。”

“消，消灭神？”

“将神消灭。这是我们的目标，也是我们无法抗拒的天命。”



“不要再胡说了！”飞看着自己的手，那上面会有什么？“我不想用这双手做任何的事情，对神一点都不知道。要消灭的话，你自己一个人去杀好了。”

他看着欲疯欲狂的飞，却忍不住笑了起来。“哈哈哈哈哈，真像呀，和你的父亲。”

“父亲！你知道我父亲吗？”

小说攻略

话梅子&3DM-SMW
www.plumbook.cn

“那是……”月中杀气更浓，“发自心底的呼喊。我能感受到，临死前的嚎叫是一件多么美妙的东西。”

“你！你对父亲干了什么？你和他是什么关系？”

“哼。想知道吗？但是现在的你还没有这个资格。”

“什么？”

“你现在的力量还无法完成我们的目标。你还得接受大量的考验。”ミミ！受我召唤而来。“怎么样，飞？想见你面前的这个敌人打倒？有时候什么都不知道是一种幸福。然而你真实的希望呢？你真实的希望……就是知晓一切的真实，消灭他人，使自己的力量变得强大，甚至超过我。到那个时候，聆听着死亡的叫声，将一切失去的东西重新寻回。”

哈哈哈哈哈哈！

……

第九话　袭击　热砂之舰

（略）

第十话　脱出，大钟乳洞！地底的隐者

巴尔特和飞见面之初，居然就是在一次抢夺行动中。吉斯雷布的战舰还是有相当的战力的，法蒂玛王朝的复兴也不会那么轻松。最让巴尔特感到不爽的是和这个小子的打斗竟然丝毫占不了上风，眼睁睁地看着流沙的漩涡像是命运魔爪将他们拖入了深邃无比的地底。

没有想到过，在地底钟乳洞中，可以静得惟独剩下滴水的声音，隔离开了战火，也隔离开了地面一切的嘈杂。这让巴尔特感到很不习惯，但同时，莫名其妙地，却又使他平静得出奇。想象此后的生涯中，如此平静的地点和时刻，竟然是不再多了。

巴尔特不知道现在ユグドラシル号（注：Yggdrasil，北欧神话中登场的宇宙树）上西格尔特和希丹先生这两个有着宿缘的人已经相见，他只知道和飞一起在幽暗的地底作着艰难异常的寻觅，出口藏匿无踪，他们好像在经历最繁杂的过程。

找到钟乳洞里高台的时候，巴尔特和飞已经有了一旦脱出必定一决高下的共识，因此现在的互助也就显得特别的心安理得。

那个叫巴尔达扎尔（注：Balthasar，命名典故是新约圣经的东方三贤者之名，EVA的观众应该很熟悉……巴尔达扎尔擅长研究机甲，是尼古拉的父亲，玛丽亚的祖父，也是卡拉米提、Siebzehn、Auchtzehn等系列机甲的创造者）的老爷爷居然能够通过足音来判断出他们所坐机甲产生故障，让人十分佩服。在这里一住多年为的是做发掘和收藏的工作吗？看着那个架子上的化石，想想他生活的方式，反正这样的隐逸，巴尔特是消受不起的。

没想到，在晚餐之后，飞对那些化石倒是表现出了相当的兴趣，而他们此后几近玄奥的对话竟然也将巴尔特带入了那种肃穆的气氛中，好像听的是必须笃信的神话。

“为什么这里没有人骨化石？”

“小伙子观察还很仔细呀。我做了那么多年的发掘工作，一直都没有找到过一万年以前最原始的人骨化石，好像历史被截断在一万年前一样。我想，那可能是因为在这个星球上，一万年前还没有人类出现吧。”

巴尔特不禁嚷了起来：“怎么可能？研究进化论的人不是一直都说……”

老爷爷摇头打断了他：“‘教会’所鼓吹的进化论？那样的东西听听就可以了。我更相信固有的口碑传承（传说）和神话。”

“口碑传承？神话？”

“难道没有听过吗？在遥远的从前，人们和神一起生活在天空中的常青乐园，借助这神的庇护，人们不懂得死的恐惧，远离自然灾祸，混沌而安乐地生活着。直到那一天，吃下了禁果，人类得到了无边的智慧，得罪了神，于是被神放逐。被从乐园中赶出的人们呀，抱着对神的憎恨，利用得自于禁果的智慧找出巨人来与神为敌。妄想消灭神的人被神的震怒所消灭，然而神居然也不能保证自己在与子民的战斗中毫发无伤。受伤的神带着乐园沉湎在大海深处，永眠之前，神用最后的力量制造出心存正义的人们。他们，在这块大地上栖息、繁衍，他们，也就是我们的祖先……”

在这地底，这样的神话回朔，两个少年一样地不觉沉浸在其中。巴尔特偶尔地旁观，发现飞更是深深陷入，脸上团着一片朦胧，表情变换无定，好像听闻到远古的呼唤一般。那个时候的他，虽然有了预感，但何曾想到过，飞本来就是来自于这个神话之中……

借着老爷爷的帮助，他们终于打开了防砂壁，离开之前巴尔特却突然又想问他一些不明白的地方。“我听说在这个世界上某处，藏着超越所有机甲、在太古之时创造出来的‘神之机甲’，对于这个传说您知道吗？”

“那是……”老爷爷的眼光无限追思。“使用神的智慧所创造出的人造神。他的力量足以以一当千，他的手臂一挥能使一整条市街灰飞烟灭，他的轰鸣使天空摇憾……‘机甲·巴拉’（注ギア·バーラ　：希伯来语意为神造的东西），你说的是这个吗？”

“您也知道吗！这就是刚才神话里用来和神对战的巨人吧？”

“呵呵，你也如此当真吗？那些话完全是创造出来的，虽然可以鼓舞人心，但毕竟只是传说，‘那样的东西’是不存在的。好了，还有一个小时，你们的机甲就能复原了，稍等等吧。”

看着老爷爷前行的背影，不甚分明。这仅有的一次见面，却无形中为他们预留了很多答案，只是当时，他们并不明白。

“喂，巴尔特。刚才所说的神之机甲，一定还埋在地里吧。”

“我听说过的，就是这样。”

“那么我们所使用的机甲，会不会就是其中的一体？”

巴尔特不明白飞为什么突然对机甲的传说这么感兴趣，当时巴尔特自然无法了解到这神话传说对于飞的意义，所以当时他的回答等于延缓了飞认识自身的进程。“也并非没有可能。不过，现在所使用的机甲一般都是挖出来的，前后不过有几百年的历史，那么久远的东西，不太可能存在。”

“那么为什么会在地中？”

“我也不太清楚，因为没有留下相关的记载。当时基本可以确定是一场大规模战争后埋没的，大部分机体的装甲板上都留下了枪伤。”

“没有记载？不过是几百年前的记载？那么以前的更没有了？”

“啊，就是这样。有关这一带的记载都被‘教会’管理着，说不定他们那里也有关于更古老的东西。他们不是经常说‘历史是由我们双手创造出来的’吗？”巴尔特顿了一顿，不想再延续这个神秘的话题了。“飞，你对这个老爷爷是怎么想的？”

“怎么？”

“这么大的年纪，一个人居住在没有人的洞窟里，究竟是为了什么？”

“啊。为了挖出太古的机甲吧。”

巴尔特不由叫道：“你也这么想？”

“喂喂，我只是随便一说。那只是个传说呀。”

“不对，他一定在找着某件东西……”

突然！

“啊！这，这是……”

他们听见老爷爷的叫声，不知出了什么事情，急忙跑了过去。

工具散落一地，相应的是老爷爷一脸的惊骇。

“这，这台机甲是从哪里找到的？”

“我只是暂时借用他而已。”飞也不觉有点惊惶。

“它，它……”老爷爷浑身颤抖，已是不可自抑。“它分明就是屠神者的凭依体！”

仿佛如同地底涌出巨啸，将他们震得几欲变聋。“慢，慢点！老爷爷，你说的是什么？”飞颤抖的声音和着巴尔特的心跳。

“没，没什么。我什么都没有说！”

“不对！”飞脸上笼罩着一团神秘之光。“我却是听到了呀，什么屠神者……老爷爷！快说呀！”

“机，机甲已经修好了。你们在这里也没有什么事了吧。你们和我再没有什么关系了，快离开这儿！”

那种恐惧，甚至还夹着嫌恶而来。他们无声地行走在地底，时刻受着不寒而栗的侵袭。无法解释的，飞能够一击将遇上的神秘机甲击飞，他自己也不理解从哪得来这样的力量。而从他嘴里回答巴尔特的声音也完全不是他本人。“这是‘机神黑掌’。”初次见闻到这极具破坏力的必杀，虽已使巴尔特无比惊骇，但日后在面前真正的出现，那种至深的威力更让巴尔特不能正视。

他们面面相觑，四周，无光的地底承载了太多的神秘和恐惧，不由分说地好像要向他们压下来，压下来……

第十一话　海盗基地　战斗的理由　不想死亡的理由

www.plumbook.cn

梅森是我的名字，担任这艘海盗潜沙舰的执事（管家），却是我的工作。我们常年的坐在这巨大的潜沙舰中，感受着它分开沙浪直线前进的节奏，算是有一些意气风发了，但复兴家国的梦想积压在肩头，却总是使西格尔德那仅存的义眼里笼着一层淡淡的忧虑。

巴尔特，象是一个王子吗，这个被我们昵称为“若”的年轻人，何时才能成熟为真正的少主呢？对此，西格尔德一直在等待，我却也是的。

那一天，若带着那个名叫飞的年轻人，一同回到了ユグドラシル，看着他们携手同来的样子，我注意到那个年轻人眉目之间始终象是云山雾罩，好像有诸多的彷徨，却又好像担负着无数的来历，在希丹先生一脸坦然之前，我却有些迷惘了。大家对若归来所做的欢迎出自完全的真诚，齐声的呼喊让我多少有些感动，法蒂玛王朝的复兴终究不在一朝一夕间，如果没有那么多齐心的同伴，只怕终老也是一个梦想吧。因此，当时的我，也不自觉地露出了兴奋。

“若能交到这样年纪相仿的朋友也算是难得吧，尤其像他这样世世辈辈居住在沙漠之上的人。如果能像以前那样，在王宫中接待你们该多好。”

我的一句溜嘴就让希丹先生捕捉到了。既然瞒不过去，不妨就大大方方的告诉他们，若，正是法蒂玛王朝爱德巴尔特四世嫡子巴尔特洛梅。外面的传说，什么巴尔特洛梅十二年前已经病死完全是那个篡位夺权的夏康宰相制造的谣传。陛下驾崩后，若，被那个握有阿威实权的奴才幽禁起来，是我们费尽心机才将他救出，西格尔德也为此付出了一只眼睛的代价。现在我们的复国之路上，仍然少不了流言中伤吗？

“但是……”希丹先生问道，“为什么持有正当王位继承权的王子要做出海盗的行为？”

“……我们在这片土地上延续着王国的血脉，并且希望若能早日成长。为了王朝再度的复兴，一直做着种种的准备。但是，阿威和吉斯雷布目前都专注于遗迹的发掘，力量也随之增强。我们如果一直只是空泛地抱着复兴的梦想而不增强自己的实力，那么就算得到同志们的协力揭杆起义，也必定会落得被镇压的下场。我们目前所能做的，只是利用这艘ユグドラシル，尝试在沙漠中挖掘遗迹，但是那样也少不了大量的人力和资金……”

“所以，为了这个就去当海盗？”希丹先生的追问几乎变做了咄咄逼人的态势。

面对这样的质疑，如何回答呢。其实这种问题何尝不在我们心里反复过多少次，为了漫漫无期的大业，我们学会在考验中成长，也学会如何面对自己，即便应承了其中小小的欺骗。“阿威和吉斯雷布无论哪一国得到遗迹的技术，都能换来完全制压对方的战力，而且他们也只会把它用到无边战乱里去。如果出现一股新的战力，并逼使两国间军事力量达成平衡……我比较赞成若提出的这个方案。”

“那么，从别人处横夺就远比自己亲手挖掘更见成效得多，是这样想的吗？”

我深深的吸了一口气。“无论如何，掠夺的行为本身是得不到原谅的。但是，看着阿威或是吉斯雷布这样扩张发展下去，我们怎么能做到独善其身？”

“其实对我们这样的外人，是不必要说出这些的。”希丹喝尽杯里的茶，“看到这里的孩子，让我想到，或许你们这种选择是正确的，相对能带来更好一些的结果。”

我看着这尚且陌生的中年，感激之余，深深觉得他眼中，除了一种几近智者的光芒外，还多了许多无法言说的内容。他也有一点感慨了吧，虽然我不明白者感慨从何而来，但一样觉得出它的沉重。或许，这位希丹先生身负的职责也是万分艰辛吧，那，会是什么呢？

以后的谈话，更让我惊骇莫名。这希丹先生几乎是无事不知。当我提起玛露，他一下子便反应出那是尼桑法皇府的玛格蕾特教母，而当我解释夏康因为玛露是“法蒂玛碧玉”所有者而将她软禁的时候，他居然也知道“法蒂玛碧玉”。令我不由猜测他的身份了。

其实，对于我们自己而言，也根本不懂得这所谓“法蒂玛碧玉”的古代遗产究竟会是什么，只知道若和玛露教母手中各有一半的“碧玉”，当它们合为一体，那传说中的遗产才会出现，我们复国之愿也才有实现的可能。但那种东西，究竟会是什么呢？

“机甲！”若叫嚷着突然走入，“那一定是机甲！不会有其他可能了。”

他的自信和兴奋让我莫名，我只是感到，自从若陷入流沙、和那个少年一同回来之后，一切都产生了变化，似乎使我们的复国之路加快了步伐，但这一团疑云和隐隐的征兆，究竟是福是祸？

我不知道。

我不敢想。

红色的巨人，静立在壁画中央，虽然屏幕的映像不甚清晰，但依然能够感受到那种亘古而来的王者之气。

“这幅壁画，有将近五百年的历史了。‘周身为烈焰所围，与巨人订下血之契约的王者’。这就是法蒂玛一世，我们王朝的开辟者，传说他依靠这个巨人的力量建立了阿威。”巴尔特面对他的先祖，无限崇敬。

“这么古老的绘画能够保存下来真不容易呀，这一类的资料一般都被教会管理着。”

“一般的资料是这样，但这个是父亲的遗物，自然不同。再看看这个。阿威建国之后，一世为了后人而将巨人封印在某个无人知道的场所。在一些记载中，这个巨人就被称为‘法蒂玛的碧玉’。而这所谓的碧玉，很有可能也就是开启遗迹的钥匙。”

“钥匙？因此成了篡夺阿威王国的夏康的目标？”

“难道不是吗。葛布拉对碧玉早就垂涎三尺了。”

“这么说来，得尽快救出玛格蕾特教母了，我想，我们也许应该办得上忙。”

“你也这样想？我从西格尔德那听说了，阿威和吉斯雷布两方都在追缉你吧？我们互相帮助应该是不坏的事。”

先生看着巴尔特急切的样子，微微一笑。“是呀，即便是一餐一宿的恩也必须得报的。飞觉得怎么样？我看你刚才一言不发。”

“对啊对啊。在钟乳洞我已见识过了，以飞你的力量，夏康的部队就算十个、二十个一起上都不会是你的对手吧？”

先生似乎是忘了，当他们满怀希望看着飞的时候，却没有注意到他那惯常的情绪此刻正累计到了无以复加的地步，先生始终无法学会忽略，飞再如何背上沉重的天命，却一直尝试着无谓的挣扎和逃避。

“为什么你们非要把我拖入战争里去！”飞的愤恨无边的漫上来，在先生心里

淌下一团凉温。“我什么都不想做！‘渴望得到力量’？我不是这样的！为什么，你，先生，那个人，为什么每一个人……都不肯听一听我的想法！那座机甲的事，古拉夫和我父亲的事……我被困在这些问题里头，我没有时间！”

飞拼命的跑了出去。先生一言不发。无论过程如何的痛苦，都是必须经历的。飞的逃避，能够使这么多的矛盾得到解决吗？世界浩大的齿轮会因为你的逃避而停顿吗？就像无形的墙壁围困住你，纵然撞得头破血流，不找到正确的路，是永不会脱出这个谜局的。这是你的悲哀，又何尝不是我们人类的悲哀？

先生看着巴尔特慢慢走到舰桥之上，慢慢靠近独自站立在围栏边上的飞身旁，隐隐约约得听着他的劝说，却有些莫名的悲怆，只是不知为了飞，还是自己。

“希丹先生已经把你的事跟我说了，为什么从来不提起呢？刚才是我的无心造成了对你的伤害，不过……”

“够了！”先生看见，飞的身体在颤抖。“我不像你一样地喜欢战斗，登上机甲根本就是没有办法的事，我一点都不想。”

“我喜欢战争吗……”先生也看见，巴尔特眼中却也有些沉痛。“你好好听着，谁会喜欢战争？对我而言，没有喜不喜欢或讨不讨厌，只有非得战斗不可的理由。那么你呢……”

“我没有战斗的理由！”先生还看见，飞因为逃避的伤痛，几乎使自己体无完肤。“只想平静的生活，但为什么我要坐上那台机甲？我讨厌它！我一旦坐上机甲，必定就会使谁受到伤害；我一旦加入战斗，必定就会使别人牺牲。为什么有人要受伤！为什么有人要牺牲！难道不讨厌吗……这种事……”

“……我或许能明白你逃避眼前现实的心情了。但是，村子里那些生存下来的孩子们也能理解吗？”与尖锐的话成对比，巴尔特脸上却分明流露着深刻的怜悯。“那事的情况我完全理解，但是你什么都不做就可以了吗？看起来这场灾祸直接的原因是你登上了那座机甲，但是如果你不跳上机甲，就不会产生牺牲者了？原因没有那么简单。战争……不，引起这种东西的原因只在人类自身，谁会为了没有原因而去战斗？我有必须战斗的原因，但并不代表我喜欢它。我能明白你对那些孩子们的负罪感，我能明白你不想让他人受伤的心情。但是，为了赎清欠那些孩子的罪，不是就要将一切的战争消灭吗？你是有不许战斗的理由的，那就是让世上不再发生战争。如果逃避这场战争，可逃的地方总是有限的，村里的孩子们绝对不会原谅你，永远记得你的罪过。要求别人的帮助，这是我自己的问题，不应该把你拖入这场战争中。不过，我相信以你的能力，应该可以做到和现实决一胜负的，哪怕是为了村子里的孩子们去赎罪，不能够这样想吗？”

巴尔特转身离开，留下舰桥外凄冷的月亮。对这一切，先生完全说不出话来。飞的声音凝固如一尊雕像，但先生相信有巴尔特的帮助，飞应该能够走出自我的。他们互帮互助，他们将要协力走上前路，好像先生一些值得回忆的过往，像影画戏一般的重温、上演。世界所执行不谕的天理宿命，总是要靠渐生执著信念的单薄身躯去完成，无论几个轮回，无论留下多少个失败的影子，总会走向前定的结局，将历史留存。而飞，这样一个犹豫彷徨的少年，是否也终将是自我的英雄？

只是先生也明白，只是这一切，没有如此容易而已。

怎么能够相信，时间，不容一切地分说，将所有的物质超越。人，有过前生吗？

www.plumbook.cn

在遥遥无际的时间瀚海中，能留下最真实的印记吗？如果可以，笼罩在我灵魂表面的那些影痕究竟是什么？如果这种说法根本不存在，那么，那些虚幻的梦境又为什么总是不停的困扰着我？

红光，如同黑暗中的眼，闪烁着飞来，漆黑的鞭子像世界的教条，不明来历，只是要将我击中。钢铁的手臂挡住了这灼火的长鞭，但无法挡开如影随形的另一条火鞭，在面前划开一道疼痛的长痕。

我置身在一座机甲的驾驶舱内，但分明觉得它陌生，甚至我无法找到控制它的操控杆。视野的前方，一座红色机甲傲然站立，虽然伤痕累累，但他那凌厉的气势却如裁决者一般，让我被迫接受这被动的对峙。而脚下，带火长鞭给地面刻下的裂痕，却正像是世界一端的分野，让我没有逃脱的可能。

“哼哼……”我的嘴里发出了冰冷的笑声，我却为之惊讶莫名，这根本就不是我的声音，根本就不是我在说话，难道我进入了别人的躯壳。“罗尼，真没想到，不过是一台神之机甲，就能够伤得了我吗？这倒是我以前没有遇见过的事，看来，你比那些家伙都要强得多了。”

“停止吧，拉康！你应该明白，索菲娅是不会希望你这样做的。”

（拉康？索菲娅？）

“我的做法是否对，你们没有资格来判断！”

我苦苦冥思，想知道我究竟在哪，在我“外面”的又是谁。但突然之间，我所在的身体温度急剧上升，甚至要将我逼离这个躯壳，在空中飘飘荡荡，看着被火焚烧的手慢慢展开，一团血红的光芒冉冉升起，使空气也为之动荡不安，那种狂乱的邪气驱散了火焰，将那火苗赶回到鞭身中央。

“拉康，你就是这样执迷不悟。就算是无敌的机身黑掌，看看又能把我怎样。”

（机身黑掌？）

“好的，试试看！”

以太能量充斥了整个空间，双手之间乏起漆黑如浓墨般的光芒，不停的暴涨，将鞭子挤压成一团碎屑，鳞鳞飞散之间，机甲在长笑声里一跃而起，直至扑向那座红色机甲，不给他任何出路和逃逸的可能。

但就在这时，地上断为半截的鞭子却骤然飞起，旋转着击打上“我”的头顶，让我一阵眩晕，随即被吞没在一片混沌之中……

轰然声响，我被恼人的梦境狠狠甩出，眼前却是一片凌乱的火光和阵阵爆炸。不知从哪来的敌人已经侵入了基地，到处制造着战斗的热力，让人窒息。

布利钢达长鞭挥舞，片刻便使持剑的敌人手臂断落，而另一边，绿色的机甲亦周旋在敌人包围之中。

“看起来，他们是服用了那种战意昂扬剂了。这样就可以使他们的战力提高很多，而且葛布拉特种部队成员本来就相当不弱。”

“哼！那只不过是作弊而已。看我巴尔特会输给他们不会，希丹你也是的。”

“这种药物把他们的神经反应和战意都提高了很多，我们必定还要多纠缠一会。不过飞怎么还没来，如果有他和他的威尔特尔在，情况或许就好得多了……”

“哼。没有他也一样。我的布利钢达和先生的海姆达尔可都是我们沙盗之中最强的机甲呀。”

来回攻击的火花在他们机甲的外壳激射，我惘然看着这来来去去的一团乱影，完全不知道现在的自己该干什么。

“大哥哥，你，你不去战斗吗？我好害怕……”一个孩子拉着我的衣角，我却似乎全然不懂他在说的话。

“战斗……为什么要战斗……”我喃喃自语，没有询问的方向。孩子从我脸上拾回了失望，向舱门跑去。但没想到迎面飞来一座敌机，寒光闪动，眼见孩子就要丧生在那钢爪之下。

飞，你想置身事外？

飞，你认为着一切与你无关？

飞，你不是一个屠神者吗？

飞，你怎么能够做到用自己的力量毁灭自己的家园？

丹跑了过来

蒂默西和阿鲁鲁跑了过来

先生惶急的神情

炽烈的火舌、虚幻的冷笑

血化，如此轻易的在空中展开一场倾情之舞，将蒂默西倒地的过程衬托出数十个残像。在失去生命之前，蒂默西，他，未曾出过一声……

无数的声音，无数的幻觉在我脑中来回萦绕，并且给我的脑袋带来最真切的疼痛，我仿佛听见无声的呼啸潮水一般将我淹没，并且水纹搅起一片氤氲。

威尔特尔，从空中飞跃而来，一下子便将那钢爪机甲击倒，随后，它自动打开舱门，竟然将我吸了进去。

“为什么，你们非要战斗！”火光炽烈，闪动的却是我的呼喊声。

“战争到底能够给你们带来什么！”火光炽烈，闪动的又是我的呼喊声。

“为什么，你们能够对手无寸铁的无辜者做出这么残酷的事来！”火光炽烈，闪动的还是我的呼喊声。

当敌人在一片强光中爆炸的时候，我却在异样的兴奋中平静了下来。无法形容这种感觉，好像在我身体之外的机甲，已经将我整个同化，让我也融入到这种激烈的节奏中。又或者，在我身体内部，存在着一个无形的声音，在这一刻用前所未有的音量将我震撼，将我推入一直不愿掉入的深渊。

“……不管怎么说……飞，我都得向你道谢。谢谢你！”

巴尔特脸上莫名的内疚我毫无察觉，我想，他当然也不会知道，这不过一刹那的时刻，我已经踏上了日后不归的路途，在进取和违心的矛盾中承受我的命运。

我不再逃避，也无法逃避。

第十二话　潜入 王都阿威 伪之王

又是无边的黑暗，泅泳出凌乱的光影，将我深深陷在那无法自拔的幻境之中。当我浑身是汗醒来的时候，心脏兀自在重复着梦里的惊魂。对着重复无数遍的梦境，我开始产生了厌恶，不知道那个家伙要几时才能离开我。

曙光，将一切的轮廓变得柔和了起来，窗外的天，房中的布置，还有，躺在身边的人。她，还没有醒，微微起伏的双肩描摹着她平静的呼吸。我看着她，我伸出手去抚摸她柔顺的紫发，她眼睫颤动，我就躺倒在一边，不愿惊醒这最和谐的气氛。

然而，她还是起来了。轻轻的脚步声蔓延到了浴室，变作了轻响不定的水声，和着窗外一层层逐渐变量的晨光，几乎就使我要在这种氛围里沉溺了下去。

“你也醒了？”我坐在床上，她从浴室走出，微笑着看我。我随便答应一声，也去洗澡，溅落的水花竟然说不出是怎样的温度。

当我从浴室走出来时，她坐在梳妆台前静静的梳着头发。初现的阳光偷偷进入窗户，将她叫人的身躯勾勒出一个最令人销魂的轮廓，在从紫发上飞溅而出的水珠之中，她微微笑着，恬静无法形容，让我一阵恍惚，仿佛她并不是我眼前一个实在的人，而只是幻像。

“怎么了，卡尔？”

我一愣，立刻醒了过来，转过身去。“你怎么又这样。”可以冰冷的语气掩盖不住尚且留在我心内的悸动。

“好了，马上就可以了。”

当我穿上军装回过头去的时候，她却也已经一身葛布拉女子军官服，方才的柔媚已悄悄转化为逼人的英气，或许，这才是我愿意看到的她的模样。

“拉美西斯总司令，对兰克小组如何处置？”

“各降一级，兰克队长职务撤销……全员编入冯·霍顿上尉部下。”

“是艾蕾海姆·冯·霍顿上尉？她是不是太年轻了？而且，她还要接受任务失败的处分……”

我眼前出现了那个女孩的样子。“不错，年级是小，但我绝对相信她的能力。我看过她的成绩评定和训练录像，非常出色，虽然比起艾莱蒙特（element，元素）还尚有不如，但已经很难能可贵了。如果不是因为她贵族的出身，我早就想把她调往葛布拉。军部绝对不会同意让一个地上人来当那几个家伙的队长，我也一样，所以她是最适合的人选。另外……”我能感觉到自己变得严厉的语气。“上一次吉斯雷布军试验机夺取行动的失败，我并不认为完全是她这个队长的责任，你安排的行动方案太过于冒险。米安，你记住，我以后不会批准任何接近上次的冒险计划。”

“是。明白。”她低下头去，脸上明显得写着内疚，我看着她，察觉到自己的眼神却在柔化。

“两分钟后到达阿威首都布利达维科。”

“舰体各单位一切正常！”

“重力系统正常！动力炉关闭中！”

“停泊系统运作开始！”

仪表的声音和着导航员的报告声，将全舰带入到往常的节奏中，这样的环境，是我最适应的地方。

“总司令，得到电报，夏康首相和汪达卡姆将军二人在空港迎接您。”

听到这两人的名字，我从鼻中呼出一口气。“是这两个家伙。还真是令人沮丧的欢迎阵容。”

从舷梯上走出，迎面便能看到那两个油光闪亮的光头，像是澄净的天空偏要挤入一团乌云一样，令人满腹不适。

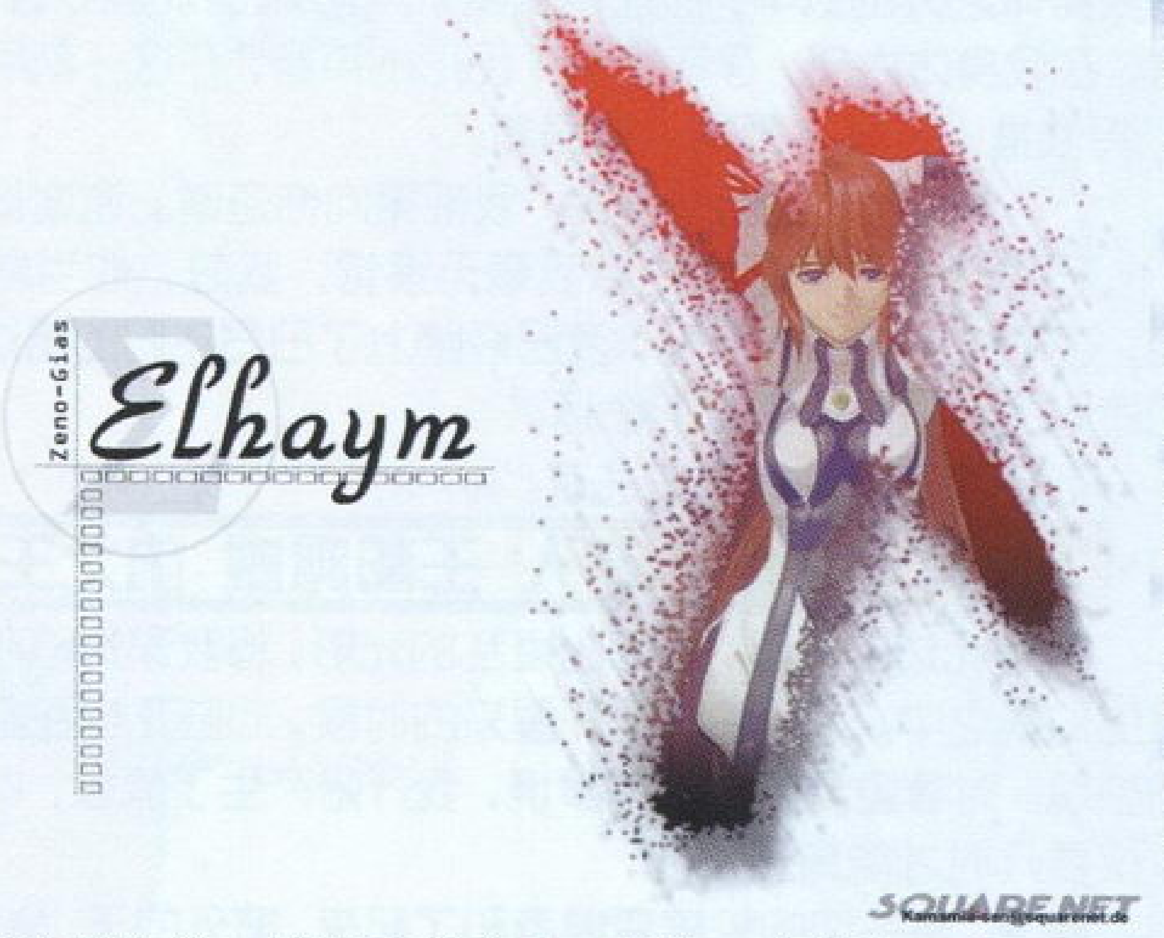
www.plumbook.cn

“总司令阁下！才那么几天，您就打败了吉斯雷布军，真让人钦佩。”

夏康的谄谀和他的红袍一样品位低劣，让人不屑一顾。我丝毫没有理睬他，只是走到汪达卡姆面前，狠狠地盯着他脸上奇丑无比的蓝色十字。“真不敢相信，这样一只不起眼的部队，居然都能随便打败你，亏得我做好一切的准备，不然因为你的弱智我们会输掉整个战局。汪达卡姆！你怎么解释这次的失败！”

“总司令……对，对不起。我没想到他们会这样顽固。他们有些机甲比我们想象的要先进，而且机动性非常高，主炮根本无法捕捉到他们的动作……”

“主炮，主炮，你就只知道用主炮吗！对待什么敌人就要用什么样的战术没有人告诉过你吗？不管什么时候只懂得用武力。汪达卡姆，你知道你为什么输吗？那都是因为你吃下去的东西光长了肌肉，却没有长一点脑袋！”



“总司令！”

“你回你的炮舰去吧，等待处分的通知。”我调整了一下语气，也不知是为了调整自己的情绪，还是他那委屈的样子更让人作呕。

我向空港大门走去，米安如往常一样跟在我身后，但这一次偏偏又多了夏康那条尾巴。“总司令。明天就是阿威建国五百年的庆典了，您能赏脸光临吗？而且这次我们还按传统办了一个格斗大会，届时能看到全国各地的格斗高手……”

我不耐烦的打断了他。“这种无关紧要的事不必多说。那件事怎么样了？有报告吗？”

“报告？”他的语声，时时透着痴愚。“我明白了。阁下一定是指从遗迹里发掘出的五百年前的可移动兵器吧。教会已经帮我们修好了，在明天的祭典里就能对外发布……”

“那种玩具，拿去给汪达卡姆好了。我是说‘法蒂玛碧玉’！”

“这个……还没有什么进展。碧玉的一半是早就到手了，但不管怎么问，都没办法让那个小女孩吐露出一点另一半的下落。”

我停住脚步。“我记得提醒过你，绝对不允许对她动粗。”

“当然！”夏康现在的语气又完全透着愚蠢的得意。“这种低级的手段，总司令向来是看不起的，我怎么能做到不礼貌地对待他呢。”

他很难得地让我感到了满意。“那个女孩，就是现任的尼桑大教母吧?现在在楼上？”

夏康抢着为我们按下电梯。“是的，我把她安顿在东面塔楼里，现在就带您去看她。”

我想起了一个问题，问米安：“米安。那东西，会不会就是‘器’？”

“……有可能吧。不过那里到现在为止，一直都没有反应，好像有什么防护罩之类的在保护着……根据五百年前的记录，那里确实应该有些什么东西存在，只不过或许因为隐藏较好的缘故，我们一直没有找到。”

“这是拉美西斯总司令，快去把门打开！”夏康的声音打断了我的思路，或许只有在面对身份比他卑微的士兵面前，他方才能找回神气颐指的感觉。士兵慌忙将门打开，他望向我时那张脸又找不到一国首相的威严了。“总司令阁下请进。我先告退了。”

夏康匆匆离去，面前却是布置华丽的房间，那十几岁的褐发少女镇定的看着我们，没有丝毫的不安，让人能够相信，她现在就是贵为一教之尊的尼桑大教母。

“我是拉美西斯，这是米安。我们来这里是想向您请教一些事情。”

“我是玛露。实际上应该叫玛格莱特啦。你们想打听什么，我最喜欢的食物？那还用说吗，当然是蛋糕了。尼桑软糕多好吃呀，不过我已经有很长时间没有吃过了。”

看着她歪着头的样子，我不自觉地在嘴角凝起一个微笑。“玛，玛格莱特，我们是来打听法蒂玛家族遗产的去向的，也就是‘法蒂玛碧玉’。你的半块，我们替你保管得很好，但是不知道另一半的下落，你能告诉我们吗？”

“我怎么会知道。我的东西被你们拿走了，你们甚至连交换的东西都没有，真让人失望！”这种装傻的嗔怪样子，也只有她这样的少女才能做的出来。“对了！你以后还回来这里吧。下次来帮我带一点尼桑软糕来好吗，以前在尼桑的时候，我没有一天不吃的。阿威本来也有手艺不错的蛋糕师傅，只可惜大都在战争里死掉了。”

虽然那些话不过是她的幌子，但说到最后那句话的时候，她眼里还是流露出一丝较为真实的伤感。

“真是不幸。我帮你找找看能不能找到你喜欢的蛋糕。”

“真的？那太好了。拉美西斯，我等着你的蛋糕！”

“除此之外，你还有什么不方便的事也说出来吧，我下次来一块带给你。”

“没什么别的了……不过，我想回尼桑，出来那么久，大家一定很担心的。”

不知道她是狡黠还是真情流露，那低沉的声音，那忧郁的表情居然可以做到那样的真假难辨。

“对不起。在没有找到另一半碧玉之前，你还得留在这里。我们先告退了，下次再见。”

“好吧。别忘了我的蛋糕！”

我和米安从房中走出，彼此交换了一下眼神。我只是在想，贵为尼桑大教母的这个小女孩，身上还会有多少的秘密。而这个教会，真实的样子又会是怎么样的呢？

布利达维科，熙来攘往的人群刻划着它的繁荣，使得我们长途跋涉的三人都短暂地忘记了危险，只是贪看街景，而巴尔特似乎更为投入。

“很久没有回到这里了，如果不是因为战争，这里原来比现在还要热闹……对了，希丹，我问你一个问题好吗？”我尚未回答，巴尔特却已经往下说了下去。“你，和西格一定是老朋友吧，从你们一见面我就看出来了。你们是在哪认识的？还有，你的机甲驾驶技术为什么那么高超？……说实在的，你能更把海姆达尔从格纳库里开出我已经非常吃惊了，西格造出布利钢达和海姆达尔之后，海姆达尔一直都处在调试阶段，根本没有人能驾驭它过高的机能，甚至因为这个曾经还发生过测试师受伤事件，这些都是西格知道的。但为什么，你只要一提出要使用这台机甲，西格不加考虑地就答应了你呢，连一点都不担心……而且，虽然我不愿意，但还是不得不承认，你的驾驶技术比我都要好，一个普通的学者，不该有这样的技术。不过……你怎么看都不像一个一般的学者，能不能告诉我，你到底从哪里来？到底是什么人？”

巴尔特的目光和我对望，是如此的灼灼逼人。我也看着他，却没有开口。我们就这样对望着，身后往来的人群像是流动的时间，但我仍然不愿意被人轻易的退回到过去，有些东西既然已经交给了过去，没必要接着回忆来困扰自己。

“我们的身份确实有些特殊，但不是两三句话就能说清的。巴尔特，你只要知道，我们绝对不会是你的敌人，西格的表现可以证明。”

“我当然不会怀疑西格，不过……”

“你也不用怀疑我。我已经说过，我肯定不是你的敌人。我的过去，以后一定会对你说，但绝不是现在。而且，我们来到这里并不是为了这个吧。”

有了飞在边上劝说，巴尔特暂时放下了对我的追究。我明白，他一定从我身上看到了一些不寻常的地方，怀疑不安的目光将要很长一段时间停留在我的身上。但巴尔特呀，你并不明白，真正需要知道我身份的人，是飞，而不是你。

“那个……右边的那位先生！”

我们走进旅馆，却有一个身着蓝袍的女子叫住了巴尔特。我按住了巴尔特放在短刀上的手，但对于我们是否已被人发现，同样没有把握。

“请问，您，您是巴尔特洛梅王子殿下吗？”

这个名字突如其来的出现在这里，让我们几乎惊慌失措，飞正要动手，却被同样差点拔出短刀的巴尔特拉住。“莫非，你是尼桑的人？”

那女子靠近来，低声说道：“您真的就是巴尔特洛梅王子殿下！我是尼桑教的修女，我叫伦尼，是……这里说话不太方便，请跟我到房间里来。”

我们上了二楼，打开房门后，这个叫伦尼的修女兴奋之情溢于言表。“我们是尼桑总教派来查探玛格莱特大教母殿下消息的。巴尔特洛梅王子殿下，你一定是来救大教母的吧？终于等到你了。”

“这位修……嗯，伦尼？你来这里多久了？有什么收获吗？……对了，别再叫我什么‘巴尔特洛梅王子殿下’了，罗罗嗦嗦的，而且也不安全。叫我巴尔特就行了。”

“是的。巴……巴尔特。自从大教母被夏康抓走以后，总教立即就派我和另一个姐妹打探消息，希望可以尽早救出大教母。她今早去向总部派来的人报告，街头地点比较的远，要两天的路程。夏康把消息封锁得比较的严，直到昨天，我才打听到大教母被囚禁的地点——夏康的大本营……也就是以前的法蒂玛城堡东面的塔楼里。不过那里戒备森严，我一直想不出怎样才能够潜入救出大教母。”

得到了消息，我们便马上开始行动。巴尔特打算去勘察一下地下水道的情况，他想从那里潜入，因为他极其危险的身份，我们只能分开行动。

我带着飞在城中四处行走。这里的热闹很有些不同寻常，甚至有些节日的感觉。我们走到法蒂玛城堡前，看着它不曾变化过的伟岸，想象着这里以前也曾是巴尔特的家，不知何时就成为了他人盘踞的狼窝，我不由暗自叹息。

www.plumbook.cn

城堡之前人头攒动，服装各异的人们都挤在一张桌前，好像报名参加什么活动。

“他们要参加的是每年一度的建国祭典比武大会。”一位热心的老人家帮我们做出了解释。“明天是建国五百周年的大盛典，全世界的武术家都会聚到这里来，争夺世界最强的荣誉。你看这些年轻人是多么的狂热，而我只有看的份了。说来也怪，现在一直有战争，这比武大会倒是每年都不停，士兵们都对这场大会充满了狂热，根本没有办法取消，甚至连吉斯雷布军可能会趁这个时候偷袭的危险都不顾了，还真是疯狂呀。年轻人，你看起来也很强壮，一定也是练武的罗，那为什么不去报个名？”

“啊？我？不不……”

“当然，他会让今年参赛的武术家们都见识到真正的强大。”我打断了飞的话。

“啊？先生！”他低声叫道。“我们哪来的时间！”

“这关系着整个行动的得失关键。”看着他茫然不解的样子，我忍不住笑了。“如果我们能够在比赛会场制造一些轰动，就能够把士兵们的注意力都吸引过来，这样一来，巴尔特要想潜入城堡就变得容易多了。”

“话是这么说。但怎么才能做到引起轰动呢？大闹会场？轰动是轰动了，不过那个好像用不着报名。”

“当然不会，那样的话轰动过了头了。在这个崇尚武力的时代，拥有高超武艺的人一定能成为士兵们的偶像，如果他还是出现在会场，士兵们还不得疯狂跑去会场见识一下这位武林高手。”

“可是上哪找‘武林高手’呀？”

我看着飞一头雾水的样子，实在是不能停下我嘴边的笑容。帮他办好报名手续后，我们回到旅馆，等了片刻，巴尔特居然带着城里通向水道的井口的钥匙。

“不过你是怎么办到的？”

“还不因为是我嘛！我找到了水井，但根本打不开，我气得朝井盖踢了一脚。边上有个老人看我这样，就问我是不是要进入地下水道。我怎么看他都像是反夏康的志士，就把我要去救玛露的事告诉了他，于是就得到了钥匙。你们看看，多轻松！”

在城堡之前还摸不着头脑的飞，此刻为了巴尔特的话，居然笑得比我还开心。也许就是这样，家国之梦，战斗的宿命，对本人而言无论怎样的深重困苦，实质上不过是别人的一场儿戏罢了。我处身在其中，在这两个少年身上找到同样的单纯，却不知道是欣慰，还是担忧。

我只是看见，命运的暴风雨一开始就在向他们靠近。

第十三话　王都阿威 风暴之武斗会

“勇敢的年轻人在前线流下了他们英勇的鲜血，用他们的牺牲证明着我军的优势，然而战局到现在为止还不甚明朗。在今天，我们伟大的祖国阿威，秉承着守卫美好沙漠的传统，为了达到这个崇高的目标而一步都不敢松懈。沙漠从我们的先人传下，留下宝贵财产的同时，也为我们留下了精神与肉体的锻炼场所，扑面的寒风，炙烤皮肤的太阳，都是我们最好的导师。在先人和自然的恩泽下，我们看见，今天有那么多的勇者在这里聚集，风和太阳将从他们中间挑选出最强者。我们头顶燃烧的太阳，父辈们的思念，前线士兵家属的想念，将通过我们燃起的斗志，借助风传递给前线的孩子们。

我深信。

在这个大武斗会上将看见在沙漠里生活的年轻人士气高昂，为我们创造下新的传奇。勇敢的出场者，每一位真正的斗士，显现出你们的力量，不要成为前线士兵耻笑的对象。

第 338 届武斗大会，开幕！”

广场之上，广播里响彻夏康的声音，激昂的语调甚至令他自己都陶醉了起来，然而在拉美西斯眼里，夏康无论如何一副大义凛然的样子，总能够看到他内在的卑猥来。甚而至于在主席台上不愿多做停留，为的只是不想多听夏康那令人不适的语音。

留下的米安却对赛场上的状况显得非常感兴趣。在看台之上，她目光迥然，只是除了她自己以外，谁也不清楚那里面到底有什么样的内容。

很轻松的，飞迅速通过了前面几轮，进入了准决赛。一阵风吹过，他怎么也没想到，站在面前的对手竟然会是丹。

“丹！为什么你会在这里？”

“哼！从阿唯阿姨那里特地赶来，为的就是给姐姐报仇！”

抹不去的灰暗记忆一下子扑上了面部，令飞几乎窒息。“……拜托了，丹。停手吧！”

“闭嘴！我绝对不会原谅你的，凶手！”

“……我该怎么做呀？”痛苦带着影影绰绰的腥风，向飞狠狠的袭来，似乎那一场狂乱又将飞带入到命运轮回之中。

“为了大家，我一定要把你击倒！”冰冷的拳头带着满腔的恨意落在飞的身上。

“这个，是为了村里的大家！”冰冷的拳头带着耳边悲鸣的幻觉落在飞的身上。

“这个，是为了蒂默西！”冰冷的拳头带着心底再度涨潮的呼啸落在飞的身上。

“这个，为…为了姐姐！”冰冷的拳头，使飞陷足于又一次无法自觉的迷失中，防御，不停的防御…等他恢复了意识，才猛然醒悟到丹已经离场，地上是阿露露的结婚礼服……

他已经有些意识模糊，因此在决赛中使出了自己都从来不知的招数。对手的斗蓬在眼前变成一团幻影，而和对手的对话更像是一场梦游。

“你是为了什么而战？为自己？还是为他人？”

“为何要问这个问题？”

“人们的战斗不是都该有理由和目的吗？”

“我战斗的理由和你没有任何关系！”

“难道你没有任何的理由和目的，就这么加入到战斗中来？”

“闭嘴！……我也正在寻找！”飞的高声，似乎更像是为自己所说，然而同时又被悲怆所袭中。

“……停下吧，你所见到的一开始就是个错误。”

“什么！”

“你只是一直前行，根本看不到任何的意义。”

“这样的事，你能够解释吗？”

“在和你交手过程中，我大体已经明了。”

“哼！闭嘴！”

“不要发怒。你只要能看到当前的大部分事实就好了。”

“？”

“看到了吗，使自己伤痛痊愈的东西，飞……”

“为什么！为什么你能知道我的名字？我根本没有用本名报名参加比赛。……莫非，你是？”

“……恩？”

“怎么？”

“怎么会这样……怎么在这种时候来了……不好意思，告辞了！”

“等等！我还有事要问你呢！”那件斗蓬立即便在眼前消失，只留下站在原地发怔的飞，并且方才想起，刚才的交手自己竟然连一下都打不中对方，那谜一样的人物始终都在闪避，不加还手，好像儿戏一般。

就这样，飞莫名其妙的获得了冠军。在满场的欢呼之中，他却感到好像被一团迷雾包围，那个穿着斗蓬的人，究竟会是谁呢？

第十四话　再会玛露 法蒂玛城脱出

经过了漫长的地下水道，巴尔特终于找到了玛露的房间。顾不及和惊喜莫名的玛露多做交谈，两人便立刻往外而去，但没有想到，在走廊上遇见了迎面而来的拉美西斯和米安。

“没想到一个不注意就有老鼠混了进来。小子，打算把这位姑娘带到哪里去？”

“小子！什么叫小子！再说一遍试试！”

“哼。倒是挺有气势的。对我而言，除了老鼠以外，想不出什么更好的称呼了。”拉美西斯一脸的揶揄之色。

“什么！”

“那么，把玛露殿下交还吧。这位对我来说是非常重要的客人，我还需要通过她得知‘法蒂玛碧玉’另一半的下落呢。如果就这样被你带走，我们很不方便的。”听似有礼的语气之下，实质却是咄咄逼人的气势。

“哼。你以为就这么一句话我就会点头答应吗？休想！”

“哼。对于愚蠢的人来说，

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

不到穷途末路他是不会知道的。”

没有什么意义的战斗，巴尔特一人根本就不是他们两人的对手。

“你最好还是投降吧，巴尔特洛梅王子。”米安一语道破了巴尔特的身份。

“哦？知道我是谁？嘿嘿，有这样的美女熟悉我的名字，倒也不坏。”巴尔特似毫不在意。

“若！”玛露无法相信这种情况下巴尔特还有心调笑。

“夏康曾提过种种处置的方法，现在看来对我们而言，他的提议‘不管怎么都行’。”

“很抱歉，对我来说，却是‘不管怎么都不行’！”

巴尔特让玛露退下，玛露执意要参战，正当此时，飞从赛场赶来，加入战斗，并以前所未见的“武技雷迅”挫败了拉美西斯。凌厉的拳势催起了拉美西斯恐怖的记忆，那个红色的恶魔也是这样，用双拳击倒了三座机甲。机甲倒地时的震撼之声至今仍然残留在耳边。拉美西斯在脑中苦苦搜索“飞”这个名字，但完全寻觅无踪，

飞……

我儿子叫“飞”……

空中传来了虚幻的声音，在拉美西斯眼中，飞完全变作了那个红色恶魔伊多，将多年以前的恐怖影像再度带到面前。

“难道，是‘那个家伙’……但是，如果是那个家伙的话，又怎么会在这里……我……我该怎么办……”拉美西斯眼睁睁看着三人在面前逃走，他所能做的也只有命令属下加倍警卫罢了。

三人通过电梯向法蒂玛城堡外逃去，但却见到大批的葛布拉士兵从空中战舰中降下，只能退回城中。

过道之间光影不停变化，广播里响着侵入警报，然而在路的尽头，在意料不到的时刻，面前居然出现了一张熟悉的脸。

“飞！”一声惊呼将飞拉回到黑月之森。心伤的狂乱，言语的鞭笞，在两人讶然的对望中留下了浅淡的痕迹。第二次，他们又是以一种特殊的方式见面。巴尔特不相信这个穿着葛布拉军服的少女竟然不会是敌人，飞根本也无从解释。从一开始，他们就仿佛站在对立的位置上，像是不由自身的螺旋，任命运将他们推转。

情况紧急，艾莉无暇多说，带着他们避入房中。

“飞，给个解释。你怎么会和葛布拉士官认识的？”

“这个……”

“不管你在哪里遇见，难道不知道她是葛布拉的士官吗？你难道不明白他们是我们的敌人？”

“是的。神圣索拉利斯帝室特设外务厅……通称葛布拉，伊格尼斯突入三科少尉，艾蕾海姆·万霍顿……受命潜入吉斯雷布军事工厂夺取新型机甲，归还途中受敌追击，就在那个时候，在你的村庄不期而遇……”

“……”飞只能无语。那其中历历在目的事情经过，那带着伤痕的千言万语，除了他们自己以外，旁人如何懂得。

“我几次都想提起的……我是无意中到那个村庄的……我还没有说过吗？”

“……我早就知道了。”

“？飞……”

“在先生哪里，我已经知道了你的情况。”

“那为什么……”

“这是……我的责任。我不该因为自己的心情而在艾莉面前发泄。对不起。”

“是……这样……”飞低沉的语音让艾莉无从判断，究竟是为飞正面自我感到欣慰，还是该潜藏着一丝内疚。

“把那件事忘记吧。对我来说，艾莉只是艾莉。”

“飞……为何会和他们在一起？”

“我帮助巴尔特他们，把城里被幽禁的玛露救出来。”

“是这样……”

一切的言语到了这里变作了无甚意义的结局。就像巴尔特无论如何不相信葛布拉里也有好人一样，他们之间曾有过的误会，伤害乃至理解，将被拘束在这对立的位置之上，轻易不能解脱。

“艾莉！和我们一起走吧！”在机甲射出口前，飞终于冲破了欲言又止的梗塞，大胆的说出了这句从刚才到现在一直想说的话。“你不是一个该留在这里的人！”

“飞……”

“艾莉？”

“谢谢。但是……”艾莉艰难地摇了摇头。“我做不到。我是……索拉利斯的军人……我有我所在的地方，不能和你们一起离开。”

“艾莉！”

“飞……”在离开法蒂玛城之前，艾莉最后的眼神就如此渗入飞脑海深处，化作无数个轮回，长时间的困扰此后一段时间里的飞。“下一次见面的时候……我们就是敌人了。”

第十五话　玛露救出　去向尼桑的路途

ユグドラシル号。

西格尔德：“玛露殿下，你能安全回来太好了。但是，为什么会孤身一人进入敌人的地带？”

玛露：“对不起……不过……从那个城镇离开时，听说被阿威逮捕的法皇府修女们都还活着……”

西格尔德：“这显然是敌人为了诱你前往的陷阱。”

梅森：“好了好了。法皇府尼桑本来就是玛露殿下的家乡，这个心情应该可以理解的。”

巴尔特：“所以就一个人英勇的去救人了？真是笨蛋！”

“我就是这么想的呀。对不起。不过……”玛露一脸黯然。“不过……爸爸和妈妈，都已经被处刑了……”

西格尔德不由歉然：“玛露殿下……”

梅森：“行了行了。只要玛露殿下平安无事，就应该感到幸运了。等到把玛露殿下安全送回尼桑，再慢慢坦也不迟。我去给玛露殿下准备房间，应该也累了吧？”

“玛露！下一次别再做出孩子气的事了！”在玛露回房前，巴尔特大声叫道。

“嗯。明白了。”

然而，未过多久，巴尔特却又急匆匆地跑向了玛露的房间。

“喂，玛露！不要让奇怪的浣熊在舰桥前乱跑，会妨碍别人做事的。”

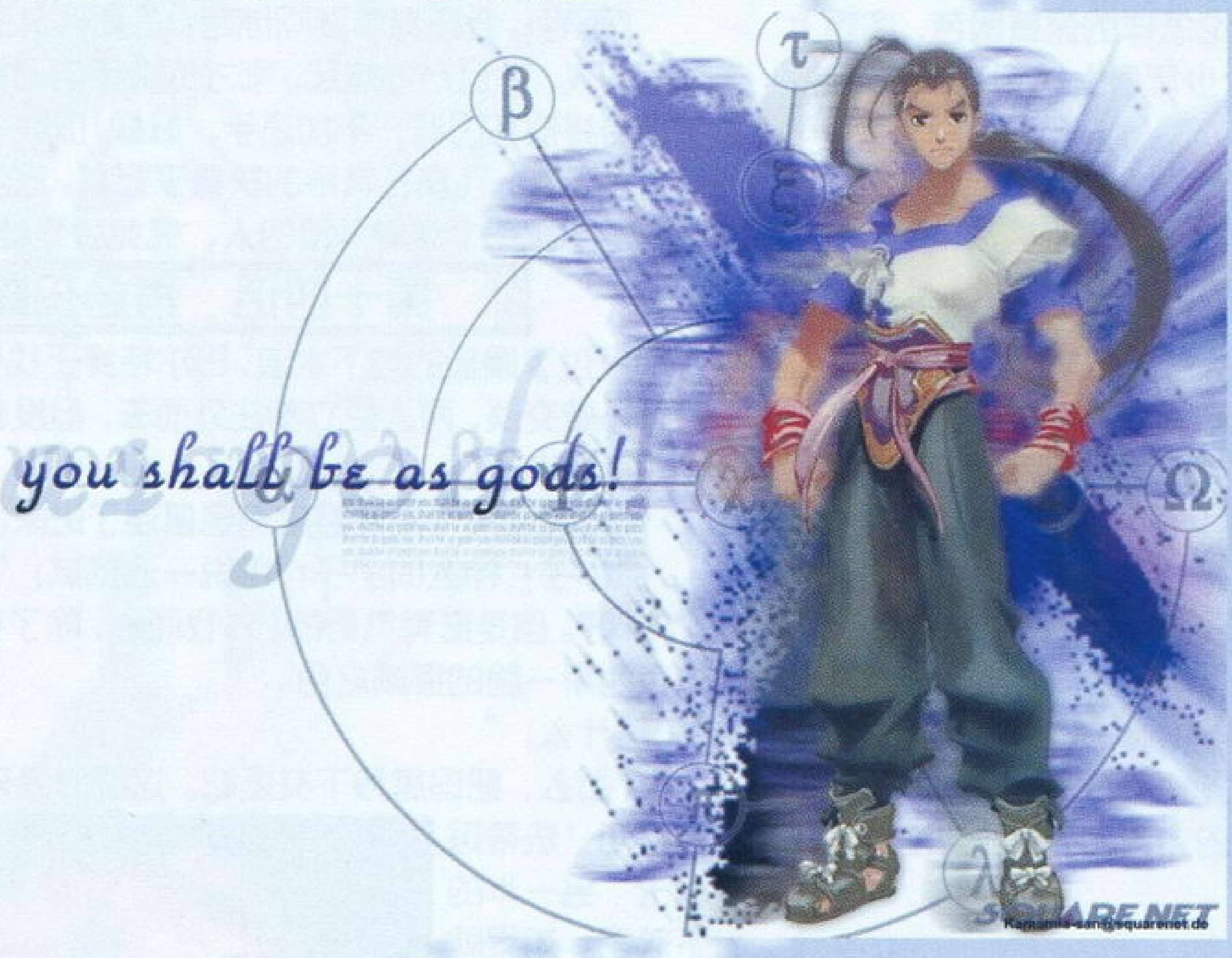
“不是什么‘奇怪的浣熊’啦！这个小宝贝是有名字的！你可以叫她秋秋(qiuqiu)。”

那个巴尔特形容为“奇怪的浣熊”在这个时候蹦蹦跳跳地进了房间。“初次见面的qiu。我是秋秋的qiu！在阿威第一次看到你们的qiu。飞，秋秋对你很有好感的qiu。不管到哪里请一定要带上秋秋的qiu！啊！不要随随便便地捏人家，好不好的qiu！”

“嗯。我倒是有一个奇怪的想法。”巴尔特脸上全然是狡黠的微笑。

“什，什么？”迟钝的飞一点也没注意到巴尔特的坏笑。

“嘿嘿，还是蛮般配的，飞！”



“闭嘴！”

“好好，作为舰长我是蛮赞成的！”

“太好了的qiu！”

飞只得一脸苦笑：“……行了！”

“哈哈哈！不妨碍你们了，我在外面等。”

巴尔特出门后，玛露却与飞谈起了他。

“飞，你对巴尔特的印象怎样？我觉得他是一个很勇敢的人，但有时又有点孩子般的任性。记得那时候我们两个一块被夏康抓住后，他首先想的就是怎样保护我……那个时候，我就象是若的孩子一样，需要他的保护，一直都是这样……”

飞无言。这世上可有这样一直保护他的人，可有这样需要他一直保护的人？也许在经过很多事，在命运的迷途中陷足许久，方才会让这个封闭的少年找到答案。

在舰桥上，西格尔德与巴尔特谈起了当前的一些情况。

西格尔德：“若，和玛露殿下交涉过的那人，好像不是什么简单的人物呀。”

巴尔特：“哦？那是谁？”

西格尔德：“卡兰·拉美西斯。神圣索拉利斯帝室特设外务厅……也就是葛布拉的总司令官。从目前来判断，葛布拉的目的是要在阿威周边地区进行挖掘工作。”

巴尔特：“不就是为了碧玉吗。”

西格尔德：“如果仅仅为了这个，完全没有这种大人物出场的必要。若，也许这一次能让我们碰上什么有趣的意外也说不定。”

飞打断了他们的谈话。“先生还没有来吗？”

西格尔德：“不用担心。时间一到自然会回合的。现在我们需要通过秘密通道到尼桑去，如果可以的话，立即就出发吧。”

第十六话　静寂之都　尼桑的圣母

ユグドラシル号内。

西格尔德：“嗯，马上就要到地面了，你也知道吧。但是卡兰·拉美西斯在阿

话梅 www.plumbook.cn

威就任后，不知道会对我们采取什么样的干扰措施。”

希丹：“也许对他们本国而言，还有更特殊的事情呢。”

西格尔德：“啊？说来听听。”

希丹：“现在的情况还不太好断定。想起来，自从在索拉利斯的指挥官育成学校‘尤根特’和‘四元素’成员的你一起学习之后，终于在这里又走到了一起。”

西格尔德：“大体上是这样的。”

希丹：“对了，那个女的是……”

西格尔德：“据飞君所说，是卡尔（卡兰·拉美西斯的妮称）身边的女副官，据说有着蓝紫色的眼睛和头发。恐怕正是那个女子吧……”

希丹：“这么说起来，以前的‘四元素’成员都在这里出现了。”

西格尔德：“是这样的……修迦。我坦白告诉你，我一直很惧怕这个女子。表面上似乎她一直躲在卡尔的影子底下，外人轻易不知道她的动向，然而始终有直觉告诉我，她身上存在着某种恐怖的东西。卡尔来到这里的目的恐怕也和她有很大的关系。”

希丹：“莫非……她也知道了那个……”

西格尔德：“是啊。我也是这么想的。难道以前我的担忧会变成事实？”

希丹：“的确如此……对了，若现在怎样？”

西格尔德：“啊，还没提起呢。现在我们能确认的只是索拉利斯的目的超出他们的表象，即便担心也一时无用。修迦，你什么时候有这个预感呢？”

希丹：“不，我也不太清楚。也许是在进入中枢部之前，从那里出来的时候吧……”

他们两人完全没有发现巴尔特正在偷听他们的谈话，直到现在，他才相信巴尔特和希丹很早就已经相识，并且感悟到身边有太多自己不曾了解的谜。

在停泊港，巴尔特收到了下属的报告。几天前，得知从王都进军的可能性后，法皇府派出了代表要和他们商谈，周围的防备工作正在进行，方方面面的反夏康势力也在附近集结。但是和这些良好情形相反的是居民们为这种种战争爆发的征兆感到不安，纷纷躲到北方的山里。为战争前平添了一些紧张空气。

巴尔特他们先把玛露送到尼桑的法皇府，因为圣母平安回来，一路受到居民的问候，这种情形让梅森感动不已。飞等人跟着玛露进入修道院，烛火通明，祭坛之前，修女们进行着庄严的咏唱，令第一次见到这种场面的飞，也平添了一种对宗教的虔诚之感。而隔了一段时间回到这里的玛露，激动更是形然于色，在微微晃动的烛光下眼眶悄悄变得湿润。然而即便听到修女重提母亲被害的噩耗，也没有真正的哭泣，让人感到她坚强的另一面。

玛露带着他们参观修道院，走到二层回廊的时候停下了脚步。正对着他们的是神圣的祭坛，而从彩绘天窗泄入的阳光在他们面前铺开一团瑰丽的光晕，令人不觉沉浸在其中。

“以前每当做错事要受到惩罚的时候，总是会和若躲到这里来。”玛露陶醉在怀旧之中。

“喂，把那么老的事情说出来干吗，有意思吗！”

“不过，在我看来，若从那时候开始就一直没有变化呀。”

“什么？这不一直都是我的口头禅吗！”

玛露继续迷失中。“我一直最喜欢在这里眺望。”

先生点了点头。“嗯。的确，这种景象不是哪里都可以看到的。”

“对了，你们看到了没有，大天使像。你们发现了吗，他们是两个人共用一对羽翼……从很早以前尼桑就有这样的传说……神为了创造出完美的人类，一直在教导人们要有互助之心，就像这样，大天使们每人都只有一个翅膀，只有两个大天使在一起，才能飞起来。”

“哦，是处于这个理由呀。”希丹的视线完全集中在天使像上，然而他的话，却像是为其他人而说。“仔细观察，左边的天使像是男性，而反过来则是女性。这应该就是造化的神奇了吧。本来天使是不分性别的，但是在这里又把他们的性别给分了开来，也许这就是尼桑教传下来的神降临之道……然而，真正的神旨教义就是这样的吗……也许只是因为符合尼桑教的教义吧。”

“哈哈哈！希丹先生真是个有趣的人。”

“先生懂得的事物真多呀，但是我还是无法理解刚才的话。”

没想到飞的感慨立刻就受到了巴尔特的取笑。“……那你是怎么理解的。难道一心想着和谁一起飞起来不成，飞？”

“别胡说八道，若！”对玛露而言，巴尔特这副不正经的样子似乎已经司空见惯。“对我来说，这就是在时刻提醒我要记得帮助他人。好了，要带你们去参观索菲娅殿下的纪念室了，这可是必须经过一定手续才能允许的哟。”

“索菲娅殿下？”飞不觉念了一遍这个名字，似乎也留着极为淡薄的印象。

“嗯。索菲娅殿下，是尼桑建国之母，也是创立尼桑正教教义的始祖。在纪念室里，挂着索菲娅殿下的肖像画。”

无声无息，画像上娴静的笑容疏忽闯入飞的心中。那温柔的双眼，超越了画布的静止，穿透了时间的束缚，停留在飞的眼里。莫名的惊动像细细的波浪在心底起伏，飞无从解释，自己脑中为什么会扬起一些似乎熟悉又似乎陌生的声息，变迁的时空在这一刻停留，在这一刻重合，然而惘然无知地飞到最后，只不过看出了肖像上的容颜曾在黑月之森里出现，如果不是头发的颜色有异，他几乎把面前画上的女子当作艾莉。

“嗯。看起来却是有点像……而且，飞你不觉得这幅画的笔法和你很相像吗？”

“是吗……”飞站近了几步，仔细观察肖像画。“像吗……但是我没有这样巧妙的技法。”

“只是大体的印象罢了。不过这幅画却显现出一种哀愁来，在这微笑之下，依然流露着忧愁的表情，是在反映画中女性的内心吗？还是披露出作者在作画时的心情？……这是幅多么好的肖像画呀。但看起来好像接近完成的时候却搁下了笔，这又是为什么？”

“我也不太清楚……爸爸也许知道什么，但并没有告诉我。”

谁也无从解释，为什么这幅画会带来如许神秘的氛围。

拉康……

拉康……

飞无由的身体一颤，模糊的片断在脑中一闪而过，留下虚幻的呼唤，搅起圈圈波纹，将飞围困在迷惘之中。他想不出，他不知道，心里莫名的悸动从何而起，只是在找不到原因的急切心情之下，迫不及待的听阿格内斯嬷嬷对画中人的介绍。

“你们已经参观过了索菲娅殿下的肖像了。画中这位是尼桑教初代大教母，传说这幅画是500年前绘成的。”

希丹：“500年前……真了不起呀。请允许我个人离奇的兴趣。那么当时有无资料传下来呢？”

“在我们手里相关的只有这一件了。有关索菲娅殿下的纪录已经纷纷散失，甚至连肖像画上的样子是否和本人完全一样，都不太清楚。”

“那真是太可惜了！真的什么都没留下吗。”

“对于我和玛露殿下而言，这仅存的画已经足够让我们感到欣喜了。通过它，可以让我们追思前人的伟大事迹。

“并且通过这幅画和这幢建筑已经足够让人敬慕。但是连一个传记都没有留下来未免太不可思议了吧……”

“只是在口头相传，索菲娅在世是500年前，她为了人们牺牲了自己，最后受到了神的感召。”

“……是啊。被淹没在历史中，然而值得人们铭记的真相太多了。”

听着他们的交谈，飞一脸茫然，无法企及怀念事物的感觉却远远的超过了其他任何的人。

教堂之外，梅森找到了巴尔特，并将他带到附近一间民居之中。

西格尔德：“若。现在讨论一下今后的计划吧。”

巴尔特：“哦。不过在这之前还有些事想问你。西格……那个葛布拉将校和你是什么关系？你对他，不，对葛布拉为什么这样熟悉？”

西格尔德：“……明白了，那么就告诉你吧……这里的希丹，其实是以前在索拉利斯的旧识。”

巴尔特：“索拉利斯？……那不是葛布拉的本国吗？”

西格尔德：“不错。索拉利斯……将别国人称呼为‘羔羊（拉姆兹）’，使用他们的劳动力进行国家运营。准确说来，应该是将别国人视为奴隶。”

巴尔特：“奴隶？……你就是在那个时候和那家伙遇见的？”

西格尔德：“大体上是这样的。我们本来一直是索拉利斯政府工作的一员……但经过一段时间，我们对其所作所为产生了反感，所以一直寻找机会脱离。”

巴尔特：“……你曾是那帮家伙的同伴……自从我成为人质以来，我们一直彼此信任，但为什么我以前从来没有听你提起过？的确，如果在以前你把事情告诉我，我未必能够理解，但是直到现在才觉得没有隐瞒的必要了吗？我没有想到，你居然和盘踞在法蒂玛城的夏康之流存在着关系……希望你能使我理解。”

西格尔德：“……这件事没有辩

解的必要，只希望你能信任我就已经足够。我们为了自己的意志而反叛了索拉利斯，也许以前我们见到他们的诸般恶行指挥默不作声，但现在却有不惜牺牲自己阻止他们的觉悟。”

巴尔特显得有些烦躁，来回的走了几步。“好。我想知道得更详细一些。索拉利斯究竟在哪里？‘拉姆兹’是什么？那个人是什么身份？究竟为什么要离开索拉利斯？啊？再告诉我一遍呀，这样我才能有所了解。……老爹，在街上把议事堂准备好，我出去走走。”

巴尔特走出门，站在桥上，看着零星的人影在脚底下经过，即便是吹来的轻风，照样抹不开锁紧的眉头。

“西格竟然会有这样的过去。对西格，还是有所怀疑吗……太突然了，真是太突然了。为什么不能像我期待的那样，把一切都告诉我……难道我们从小开始就是对立的……除了刚才所说的话以外，还有什么隐瞒着我的事呢？”

“嗯。你想知道些什么？以前与葛布拉将校同在一处？还是有关葛布拉背后这个未曾听闻的国家？”

希丹的声音从背后传来，巴尔特吓了一跳。“什么呀，突然发出声音。”

“不。我没有责怪你的意思。不过也许是你没有为他的心情考虑过。至今为止，索拉利斯对他国采取的行动都没有越过维持自国的范围。但是你也看到了，他们过分强大的兵力势必会使伊格尼斯大陆产生一些严重的问题……到达下一个阶段，索拉利斯所要做的事也许就会超出我们的想象。首先考虑坚固领地本来就是自然的选择。”

“然而那个家伙完全没有对我说过透露自己心情的话。”

“那只是因为你们协力已经为时不短的缘故吧。在决定脱出索拉利斯的时候，我们曾经互相说过很多话。”

“那么是些什么呢……为了什么而脱出？就像拉美西斯那样想成为‘希望之星’？”

“一开始的确就是这样考虑的。但是最后我们所思考的却是体制的弊端。不重能力，只重阶级，并且用异样的眼光来看待其他种族的肤色，这些将会把索拉利斯带到何方？我们希望能够救治全体国民。”

“那么，希丹先生。你认为我能够战胜葛布拉吗？”

“你打算和他们斗争？”

“我无法回避和夏康的斗争。我确实有和他们一战的想法。”

“是吗。假设如果能够战胜这里的葛布拉部队，其后的情况可能就是索拉利斯派出更多的军力。和夏康长久作战完全不利，目前的状况也不允许。我们还需要更多的人力。”

“把夏康击倒，不就能使葛布拉溃散吗……嗯，你听过这句话吗，‘要打倒葛布拉先击溃其王座’？”

“嗯？我理解你的意思。”

“对，我就是这个想法，只不过时间还没有到罢了。”

回到议事堂，继续商讨。

希丹：“拉美西斯的目的基本已经明确。现在葛布拉司令官的地位也许已经无法满足他了。对这个国家体制同样的不满，也许是他目前到伊格尼斯来的理由。直接说来，目前的状况非常不利，只有通过一定的手段自对手的漏洞一举进攻，可能方才有效。”

巴尔特“我认为首先还是得对付夏康，然后平定阿威，最后才与葛布拉正面交锋。现在我们的战力足以对付他们的近卫部队，但问题是其间葛布拉会有些什么对策。他们必然会受夏康的邀请采取行动。”

希丹：“请看一下地图。目前我们的要点是诱出葛布拉，一举掌握王都。这是现在驻留在阿威的葛布拉部队……西方警护部队……王都防卫部队……还有，吉斯雷布国境边配备的前线部队。大体上可以分为这三个方面。另外由于葛布拉和阿威地区守卫组成混成部队，因此也可以分为两个比较大的部分，王都防卫和吉斯雷布国境部队。驻扎在尼桑国境的西方警护部队基本只是起到国境监视的作用。”

西格尔德：“夺还王都时必须要把防卫部队从阿威王都引开……”

希丹：“我们手上应该还有吉斯雷布造的机甲吧？使用机甲对尼桑国境的西方警护部队奇袭如何？”

巴尔特“的确。造成吉斯雷布入侵阿威的假象，以此来调离中央部队。”

西格尔德：“但是。如果只是偷袭国境部队的程度，无法惊动中央部队。”

希丹：“在这个情况下，如果尼桑和吉斯雷布有同样的举动应该就能起效了吧？”

西格尔德：“确实夏康一直都对吉斯雷布和尼桑的动向过敏，尼桑一旦有什么风吹草动，他必然会指使葛布拉采取行动。不过……”

希丹：“我一开始并不希望采取这样的计划，但如何一举扭转劣势只能依靠非常手段。”

巴尔特：“那就先潜入王都将夏康击倒，然后和在现地潜伏的同志们合流。”

希丹：“不过还有一个，吉斯雷布国境沿线的前线战舰。”

巴尔特：“……”

希丹：“先王时代就已经就役，以战舰キファインゼル为旗舰的阿威主力战舰，通称为无敌舰队。据昨天得到的情报，这支舰队已经驻扎在了国境附近。我确认了现状之后，对于这支舰队可能产生的干扰顾虑不大。，”

巴尔特：“什么意思？”

希丹：“有关前线部队还有一个追加情报，那里的指挥官由原阿威司令官转调而来。那就是有名的汪达卡姆。”

西格尔德：“汪达卡姆？就是那个在尤根特的汪达卡姆？”

希丹：“正是。西格，你可曾见到过那个家伙有战术变换的思想吗？必然是一贯的大舰巨炮主义，他无法离开这些。”

巴尔特：“那么看来，这一战力完全可以变作海盗的猎物。”

梅森：“若！这一次可不是什么海盗的行动。”

巴尔特：“开玩笑而已。”

希丹：“事实上那个舰队配备的机甲数必然会缩小，因为要彻底贯彻那个家伙惯有的信念。”

巴尔特：“这么说来，那家伙是脑袋里都塞满了肌肉？”

梅森：“若！”

巴尔特：“知道！先生的意思是派遣我们的机甲部队去击溃？”

希丹：“应该没有太大的问题。然而攻击汪达卡姆只是我们的佯攻，他们本国之内还残留着相当的战力，我们仍然不容乐观。”

西格尔德：“敌人的情况已经基本清楚了，那么我们的行动是……向阿威派遣的本队以外，还有阻止吉斯雷布国境部队回援王都的部队。”

巴尔特：“别动队是必要的。”

希丹：“只能通过小规模的部队。”

西格尔德：“小规模部队……”

希丹：“交给飞怎么样？”

所有的人都看向飞。

飞：“我……”

西格尔德：“等等！这一次不希望再把你们卷入。”

飞：“……不行。我决定参加！”

巴尔特不停的打量飞，意外之余，尚有一丝赞赏。

希丹：“兵贵神速，行动越早越好。”

巴尔特：“好！明天行动！”

和这边积极备战的情形截然相反，在阿威王都宫廷的寝室之中，拉美西斯却完全被梦境所困扰。

红色的恶魔伊多幻化成一团幻影，将三台机甲击倒。其后真红的威尔特尔自天降下，杀气像无边的网将拉美西斯包围，甚至自己的机甲都开始失控。

一台机甲倒下，又一台机甲倒下，直至挡在他面前的部队全部变为垂落在地上的废铁之后，真红威尔特尔在面前急剧上升，杀戮之光前所未有的暴涨，如同无数光箭向自己射来。

啊——————

直到拉美西斯醒来，眼前似乎仍是那一片浓到使自己无法呼吸的血光。他带着满头的冷汗离开了床，却没有想到一个虚幻的影子凭空出现在床前。

“哼哼哼，你在武斗会上出现过吧？我一看就知道是你。说起来，那孩子还真是跟你很像呢。”

“……那个男人想对法院下手吗？他的密谋上面早已经知道。告诉他，这种手段是没有用的……”

莫名来客瞬间消失，床上的米安却仍然带着深奥难测的笑容。

“你还要到哪里去呀……知道的可真是够快的。不过不用担心，根本就没有打算夺走你重要的东西。因为，我还希望能得到你的协力呢……”

黑暗之中，这张笑脸就像是一道符，长久的刻在了空中……

第十七话　阿威夺回作战　决死的反击

飞所带领的别动队准备越过山脉进入王都，将到山顶的时候见到一支葛布拉的机甲小队，他没有意识到，那一队敌人中会有谁的存在。让部下迅速赶往舰队后，他孤身一人留下迎敌。

艾莉，就这样带着部下来到了面前，在这山地中，彼此都没有转圜的余地。心急的部下冲上去，须臾便被飞击败，于是就像排好的戏剧，终于轮到这个场面，轮到作为敌方的艾莉出场。

“再多一点！再多一点‘ドライブ（药名）’！”

部下的呼喊将艾莉推到面前的现实中去，如此直接的审问她的内心。“……我

无法做到。就这样和飞战斗吗……但是……接下来……该使用“ドライブ’”了……但是……”

这个名词将她迅速拉回到往事里，一片白茫茫的记忆，恰如这惨灰的天，笼罩在她的头顶。

[艾莉回忆情景。]

什…什么呀！

别担心，只不过是“ドライブ”嘛！

略微调整了一下配方，你会感觉很好的。

不要！我、不要这种东西！

你以为，靠你父亲在军队里的特权就可以有特例了吗？

不要！不要啊！

[血……飞溅……满地的尸体。]

全部的记忆都没有了么？到现在为止都没有战意昂扬剂使用的记录。却出了这种事。

不肯接受“ドライブ”，是体质的关系吧。即使是很轻微的状态。

暴走了么？是内在的欲望的爆发。

潜在能力（ポテンシャル）吗，太高的缘故？

啊！是您呀！

您怎么会到这里来？

那个姑娘是？

从来没有看到比那个更高的瞬间数值的上升。

但是，就这样带走艾莉、

让她接受试验也未免太。

没办法、有这样的资质的话

还是需要严格控制的。

请您暂时留在局里。

为了避避风头还是在家里等吧。

什么、没这种事。

你的力量是和神的选民的身份相应的。

耐受不了这种力量的他们才是愚蠢的。

求你了！

停下吧！

部下一个个不支倒地，艾莉就在这样意识不清的状况下迎上前去，对驾驶舱中的艾莉来说，却不知是感到庆幸，还是悲哀。

“……这个声音是……艾莉？是艾莉吗？”

“飞……你为何要到这里来？要成为我们的阻碍吗？”

“艾莉？你……这，这种脸色……莫非，莫非你服了巴尔特所说的那种改变人格的药？”

“和你没有关系。自己小心吧！”

战斗中艾莉使出了飞前所未见的攻击“エアッド”。

“这，这是，‘エアッド’！”

“‘エアッド’？”

“通过精神波‘以太’感应而发出的诱导式攻击，通称为‘エアッド’。在我们葛布拉中间怎么会有人使用呢！听说只有‘元素’级别的人才会使用的呀！”

“但，但是，‘ドライブ’有这样的副效果吗？那还了得！”

“……不，‘ドライブ’无法引出在人类原本之力以外的……但，她分明……”

两个葛布拉士兵的交谈一句也无法传入飞的耳中，目前的情形已足以使飞失控。

“快停手，艾莉！为什么我们非要互相争斗！”

“为什么？你应该知道的。我等被选择之民，牧羊者(亚伯)……地上人‘羔羊（拉姆兹）’都归我们所属，这就是他们存在的意义。一切阻碍者都必须排除！”

艾莉的语气听来没有任何一点感情，仿佛灵魂已经被抽离身躯，令飞不寒而栗。“快醒醒，艾莉！你已经被药物控制了自己的感情！”

“这就是我的本质，没有其他一切！”语气仍然带着一点机械般的冰冷。

“说谎！在拉翰发生的事还记得吗，你不是让我负起自己的责任吗！不是在激励一直消沉的我吗！难道你真的会说出这种不属于人类的言语！”

“口舌之利……你懂得什么！哈哈哈！跳舞吧小丑，这里将是你的终结之地！”

“嗯！艾莉……你一定要进行这场无意义的战斗吗！”

比埃尔杰败在威尔特尔之下，精神完全受控的艾莉露出了麻木的笑容。“就到这里吧。往这里下手吧。不用担心，我很高兴接受这份优雅的大礼，将我从苦难中解脱出来。再见了，飞……”

飞浑身一震，尚未作出任何反应，艾莉的脸色不停变幻，一副头疼的样子，痛苦不堪。

“……怎么办？艾莉竟然会变成这个样子。”飞的额头大汗淋漓。“或许只有先让她停下来！”

威尔特尔，一下下地击打在比埃尔杰的身上，金属的对撞之声在飞心里响成一片，好像在黑月之森时那些苛责的语句，好像拉翰村里大家的目光，将飞痛苦煎熬。没有人能够相信，他竟然始终要以伤害的方式来保护他永远不想伤害的人。

“嗯！身为‘羔羊’，居然对我……不，不对……我，我……怎么回事……”

“艾莉！难道，药效还没有过去？”

“啊！”

“怎么样，艾莉！怎么样！”

“闭，闭嘴！我不需要外界的同情……啊……飞……救……命……这，这是我吗……”

“艾莉！快醒醒！快变回自己！”

随着艾莉的一声悲鸣，比埃尔杰中心放出一团白光。艾莉痛苦尤在，但看来意识已经恢复。

“艾莉，为什么……”

“为什么？”不知是因为心神尚未完全恢复，还是其他的原因，艾莉语音听来异常凄苦。“我不是说过吗。下一次见面的时候，我们就是敌人了……”

“但是，这样的战斗有必要吗？有什么我们两个非要战斗的理由吗……我不明白。”

“没有什么……只是因为，我是索拉利斯的军人……和部下一起执行任务……不能放弃。”

“那为什么要使用‘ドライブ’呢！”

“使用了会怎样，我也不太清楚……也许是因为它能让我支配我所达不到的力量吧……我身上有我自己都不知道的力量……为了救同伴，所以使用了‘ドライブ’……仅仅就是这样吧。”

“……艾莉。”飞的声音开始变得平静，但平静之中却带着夹杂怜悯的悲哀。“原来你和我一样呀。”

“一样……也许是吧。和你第一次见面的时候，为什么我遇上的不是其他人呢……为什么我们的境遇会如此的相似……”

“我也有我无法掌握的力量……因此，艾莉的心情我能够体会到。”

“……就这样互相伤害，然后和好？”

“难道不是这样吗……抱歉……”

“……对不起，我一直没对你坦诚……”

“不是这样的……总比独自烦恼要好啊。”

“飞……”

“有什么不对吗……”

“不要这种表情。我没有选择的余地，因为我只有惟一的家园……”

“……我，要走了。‘同伴’还在等着呢。艾莉……你的容颜不适合这样的‘表情’。”

威尔特尔，化作一道蓝色的影子，满满的淡去，就像被天空过滤干净一样。艾莉的眼里再也没有那一团狂乱，完全被平静浸润，仿佛一潭幽泉，落寞而哀伤。

此时在法蒂玛城内，巴尔特已经突入到了最内部，然而一直冲入中庭之后却被阿威的士兵所包围，看来早有埋伏。

“抱歉，让你们失望了。”米安的蓝发显得如此的高傲。“阁下已经把边境的反乱分子完全镇压。吉斯雷布的佯动是你们的计策吧，可惜的是已经被阁下所识破。看来在下界呆的时间长了，智力也会相应的退化呀，是吗，修迦，还有西格尔德？难道你们都投靠了前王朝的余党？”

西格尔德：“哼……那你们为什么和夏康走到一处去？你们里的任何一个，都没有资格当一国之主。”

米安：“是吗？所以就拒绝了我们提出的协力，转而去服侍失踪的法蒂玛王太子？像你这样一个反叛者，谁都不会轻易的相信你。哼哼哼……这也只不过是给愚蠢的傀儡提供一些便利罢了。”

“愚，愚蠢？”夏康为米安的话大感意外。“米安殿，这是什么意思？”

米安：“夏康殿下，这里就交给你了。自己的立场靠自己去守护。我们从来没有抢夺王座的想法。你以为我们是柔顺的绵羊？你对目前的情况还不感到满足？该给你的援助

话梅志&3D
www.plumbook

我们都已经做到了。”

“……怎，怎么这么说。再说，我们自己国内的罪人，也要由我们自己去惩戒呀……”

“抱歉，我要失陪了。”

“等等！”

“再见吧……孩子。”

“哼，这个海盗……不，老鼠。不会允许再一次羞辱我了，就在这里结束吧，对不知道自己主人是谁的人，能给他的只有灭亡的命运。全员射击准备！”然而夏康脸上的凶狠之色还没有保持到几秒，就立刻被梅森驶来的机器螃蟹所吓退，只能眼睁睁地看着巴尔特他们登上机器螃蟹，逃脱而去。

因为战略失败，王都防卫队也已经归还，当前也只有迅速离开阿威了。

第十八话　绯之鬼神 热砂之海的悲哀

越过了岩山，已经能够看到汪达卡姆的国境舰队了。威尔特尔如一道蓝色的流星，迅速向那一片灰影而去。炮火纷繁，在飞耳中轰鸣，这一次，他直接面对杀戮的火焰，却没有丝毫的退缩。

旗舰之内，汪达卡姆大发雷霆，似乎嫌属下无能，无法及时贯彻他巨炮猛火的“超绝战术”，只能看着那道影子如刺入心脏的利刃，摧枯拉朽而来。最后只能放弃旗舰，落荒而逃。

然而不甘心失败的汪达卡姆驾着他的巨大机甲多拉向非冲来。

你希望得到力量玛？

空中出现了虚幻的声音，一个人影飘浮在多拉前方。

“什，什么！”

“我是古拉夫，力之求道者。你希望得到力量玛？”

“力，力量……希望……希望得到力量！”汪达卡姆的言词，汪达卡姆的心神全都随着这奇异的律动而变得迷狂了起来，有什么东西，在他体内迅速生长，就象是湖水蔓延一般。

“我之拳为神之呼吸！‘堕落之种’盛放出神秘力量之花！华美的毁灭之母，释放她无边的力量源泉！”

随着一声惊天的惨呼，汪达卡姆已经面目全非，而多拉也在瞬间被通天的红光清洗……

另一边，ユグドラシル受到了拉美西斯所率葛布拉部队的追袭。络绎不绝的鱼雷疯狂地追噬着，最终击中了舰身，冒起浓重的烟雾。

拉美西斯在空中战舰上，神态冷漠地看着敌舰爆炸的样子，却似在思考着些什么。

“和以前的老朋友约定过，绝对不能对对方手下留情……以前的，老朋友……”

外面的爆炸仍在不停发生，而拉美西斯的思绪却回到了若干年前，两个朋友之间的对话如银线在脑中来回穿梭。

“西格尔德！为什么要舍弃这个国家？我们的理想不是为国家出力吗？”

“不是什么舍弃。从一开始，我就是为了盗取这个国家的技术而进入的。还有其他的人在等待着我，希望你不要恨我。也许你的理想也并非是一件坏事。”

“……反叛者！”

拉美西斯抬起头来，从回忆回到了现实。“通信员，报出我的名字，他们只有走投降这一条路，才能确保尼桑的安全。各部署，维持攻击状态，如敌机有攻击动向，将之各个击破！”

红光将战斗中的双方全部笼罩，多拉主炮疯狂乱发。

米洛克大将让飞带领伤者先行撤退，飞执意不肯。

“给我闭起嘴来听着！小子！你是若最重要的客人，绝对不能就这么死了。若还需要你的力量，拜托了！”

就这样，飞看着米洛克他们的机甲被癫狂的多拉举起，狠狠的对撞，没有发出任何声息，就这么断送了生命。像是有狂涛汹涌，在飞体内迅速蔓延，一声响彻天地的呼喊之后，飞，再一次的失去了清醒的意识……

沙漠之上，经过应急修理，战舰恢复了一些作战能力。。

巴尔特：“西格！葛布拉那个戏子说了些什么？”

西格尔德：“自最初的降服劝告之后，还没有出声。”

巴尔特：“……全体，准备战斗。电路恢复之后，立即突围。”

西格尔德：“若！”

巴尔特：“听着！西格！如果我们在这里投降的话，尼桑的命运无可更改。同时ユグドラシル是为了救回阿威和玛露他们的贵重战力，一旦失去不堪设想。只要存在希望，我们就去一赌命运，这就是沙漠男儿！”

梅森：“若！说得好！我这个老头子一定跟着你，哪怕一直到地狱之底！”

巴尔特：“不好意思，老爷爷，我是不会死在这里的。同伴需要我们，就看看我们是否这么容易就被敌人击溃！”

葛布拉舰队发现ユグドラシル进入攻击态势后立即受命解除待机状态，全体再度开始猛烈的炮击和鱼雷排放。

但是，令人意想不到的事情发生了，一架红色的机甲凌空飞来，弹开了所有的飞弹，经过之处，战舰纷纷炸毁，顷刻之间，舰队已呈坏灭状态。

拉美西斯从显示屏上看着那深红如血的机甲，眼中怒火与恐惧同在。“不会错的！就是那个家伙！艾鲁鲁的恶魔……米安！出动！”

“阁下！请等等！阁下！”然而当拉美西斯离开舰桥之后，米安的脸上却露出深不可测的笑容。

那深红的机甲，如天边的符印，以无边的威势震慑着所有的人。拉美西斯驾出的Wyvern毫无抗拒的能力，一下便被那红色机甲击飞。ユグドラシル开足马力，全速飞来，救回巴尔特，但谁也没有想到，那恶魔一般的机甲竟然将ユグドラシル整个举了起来，无法行动。危急时刻，西格尔德让希丹驾机甲先行脱出，而从射出口飞出的希丹，一到正常控制机甲时，所见到的却是已经溃败的多拉。

第十九话　囚禁之岛　吉斯雷布帝都

一个空白的空间，被隔绝在了现实的时间与空间之外，飞慢慢的漫步其中，根本不知道自己在哪里，要去向何方。

我，在哪里？

一个孩子，就像是少年的自己，正在和母亲玩耍，他向那里走去，却无论如何不能接近一步。

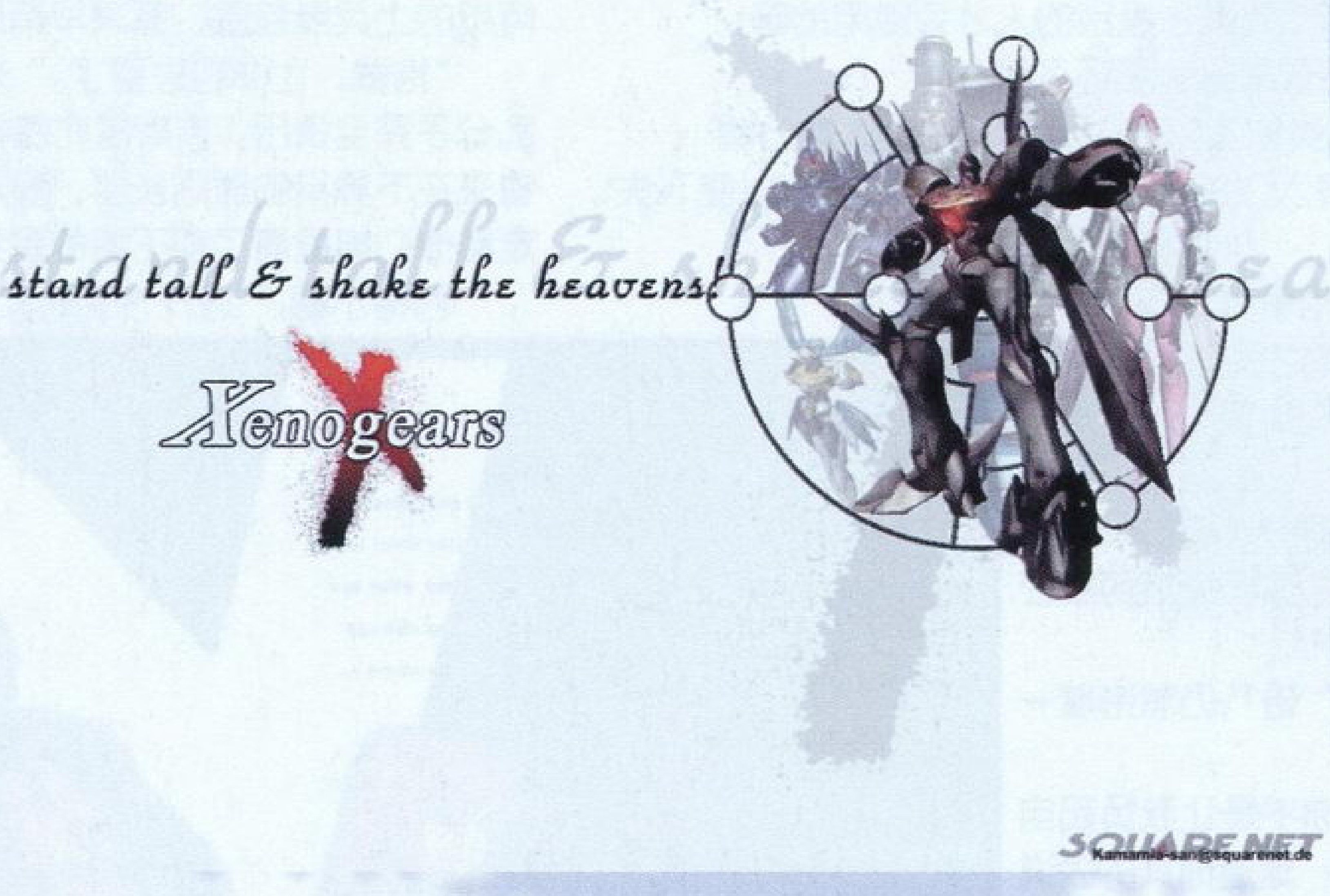
“你不该呆在这里……”另一个自己，红色的头发，看不见面部，站在前方，像是自己的回声和倒影，又偏偏让自己莫名的不安和心慌。

面前的光慢慢变亮，飞从迷茫的梦中醒来，看到的却是一个医生。

吉斯雷布帝都罪犯收容区，通称为D区画。飞不明白自己为什么会来到这里，更不明白从屋外进来的两人要把他带去的“洗礼仪式”会是什么。

一个被手下称呼为“KING”的威猛大汉将飞带到一条小巷之中，让他接受这里的“洗礼仪式”，通过和别人对战来确定自己的“个人等级”。在接连击败四人之后，那大汉亲自动手，昏迷了四天的飞完全处于劣势，但无心战斗的飞在自己也不知道的情况之下将大汉撞飞，吃惊之余，大汉似乎被燃起了斗志，一番攻击之下，飞却又一次的昏迷了过去。

想要离开这里，必须经过管理委员会的许可，在酒店找到帝都-B 管理委员会的鲁阿之后，被告之只有参加这里的机甲格斗比赛“BATTLE RING”并且获得新的“KING”称号，方才具备得到离去批准的资格。飞明白，在这比赛中必然会遇上那个名叫利柯的大汉，自己能否是他的对手，此刻完全没有信心。



再回宿舍的路上，遇见新认识的兽人“情报屋的哈马”，据他所说，D区画来了一名新的医生，飞没有想到，这位“医生”居然就是失散了的希丹先生。原来希丹是通过吉斯雷布的广播得知一名被捕获的机师关押在D区画，闻讯而来果然找到了飞。然而当先生问起飞是否打算逃出此地时，飞却枉然不知所对，似乎经过了多场战斗，飞的记忆力正在衰退。先生告知巴尔特他们发生了重大磨难，现在急切需要别人的援助，然而飞经过了和汪达卡姆那场战斗后，丢失了许多记忆。所幸飞虽然不太记得以前发生的事，但还是答应先生尽快离开此地，找到巴尔特他们，因为他不想违背自己的誓言。三人商量了一番，都觉得首先必须通过“BATTLE RING”的竞赛。

在希丹先生眼里，飞没有太大的变化，而最令他欣喜的是，飞已经学会了在最短的时间内振作起来。

无人所知的空间里（以西结），SOL-9000 在不停转动。显示屏上现出神秘的面容，谁也不知道，正是这些神秘的噶杰尔，控制了世界的一半命运。

噶杰尔 蓝1：“比我们预测的还要快了一些……”

噶杰尔 红3：“那个不可接触的……”

噶杰尔 蓝4：“3年了，我们一直没有他的消息。根据记忆晶片显示的“他”的

确在诺顿，吉斯雷布的首都”

嘎杰尔 蓝3：“可恶的……可恼的……诅咒的……”

嘎杰尔 红1：“如果他压根不存在的话，那些“拉姆兹”也不会变成“阿尼姆斯”。从“他”造成的“崩坏之日”至今已经有500年了。即使我们也不会像他作的那么过分。”

嘎杰尔 蓝2：对“阿尼玛之器”的发掘工作进行的很顺利。有些事情已经无法挽回。但我们还可以控制一些事态的发展。

嘎杰尔 蓝3：“可恶的……可恼的……诅咒的……”

嘎杰尔 红2：虽然我们不知道将会怎样……但至少“障壁发生器”在运作，教会和……

嘎杰尔 红3：所以我们不必破坏伊格尼斯的平衡了？

嘎杰尔 红4：这只不过是表面现象……那地方鱼龙混杂。

嘎杰尔 红1：那不过是托辞。

嘎杰尔 红3：这是个正当的理由。即使该隐也不会反对。

嘎杰尔 蓝4：但我们还是不能使用 “盖蒂亚的小键”，除非那个的时机来临。

嘎杰尔 红4：第三舰队在布雷达唯柯。他们有足够的储备力量。

嘎杰尔 红2：哦，他的舰队。你的命令？

嘎杰尔 蓝1：扫平。不给任何理由。如果他知道了理由，他很可能会做出一些不可预料的事情来。

嘎杰尔 蓝4：但是，我们要全部夷平诺顿地区是否需要更多的人手？

嘎杰尔 红1：在诺顿有远古的反应堆。我们就用那个。辐射的半衰期将会长达1000年。没有任何生物能够在300k的当量中活下来。不过他们已经在哪里生活了很久，不是那么容易消灭的。

嘎杰尔 红2：但，我们至少要消灭“他”。

嘎杰尔 红4：是的，那里没什么我们需要的。只要小心从事。

嘎杰尔 蓝4：如果能正中目标……

嘎杰尔 红3：那么就……

嘎杰尔 蓝1：你们的命令已经下达。

第二十话　探索　竞技场的勇者

（略）

第二十一话　地下水道　栖息在恶梦之中的怪物

早晨起来后，第一眼看到的居然是利柯，飞立即显得戒心非常，然而利柯却不像是再来打架的。据利柯所言，他却是为了昨天“BATTLE RING”比赛中机体爆炸事故而特意来找飞。目前D区画经常发生下水道杀人事件，受害者有一个共同的特征，都是在“BATTLE RING”里表现突出的参赛者，而且更为巧合的是又恰好都是利柯的部下。利柯坦言怀疑过是飞所为，但今早又一次发生的杀人事件却同时产生了五名受害者，利柯判断那一定不是常人所为，而是某种怪物，并希望飞能够同行，一起调查。虽然飞并不愿意这种好像在洗刷自己嫌疑的作法，但既然先生已经答应了，他也只有一同前行。

阴暗的下水道，鼻端充溢着令人不适的秽气，到处可见的是杀人事件发生的现场，除了血迹以外，还残留着一种黄色的粘液，让他们进一步确认凶手决非人类。在下水道中摸索，时而听见异常的响动，好像一种铃声。通过下水道中找到的钥匙，他们打开了位于北东的污水处理措施，从里面的宝箱得到了一个“守护之铃”，联系起刚才听到的响声，在下水口试着晃动铃铛，果然引出了那只红色的怪物。三人合力将怪物击倒，但无从解释着杀人无算的怪物在临死前严重流露出和人类一样的悲哀之色。回到宿舍之前，飞注意到利柯右腕受伤，但利柯却变得异常沉默，告别离去。飞正要叫住利柯，但忽然身体一震，不知听到了什么虚幻的声音……

不知名的时间，不知名的处所。

天帝：“已经觉醒了吗……”

希丹：“是的。第二次了……正确的说，已经有过三次了……但有一个问题想问一下，为什么要把他放置在那个地方……是因为那里最古老吗……”

天帝：“不。他们希望能够尽早处理，但是没那么简单。还需要在他记忆深层刻入‘恐怖’的对象。”

希丹：“那么……”

天帝：“嗯。就是恐惧……”

希丹：“处分也许还太早了些。判明那人的目的再……”

天帝：“朕相信卿的判断，就照你的想法做吧。”

希丹：“遵命。那么我就……”

天帝：“等等……看来……”

希丹：“什么？”

天帝：“他们的……裁断已经下来了。”

希丹：“……那会是……”

地下杀人事件解决之后，下水道戒严令也开始解除。接下来利柯与飞就要在“BATTLE RING”中相遇了。

“喂，你手腕还有伤呢……这样你还要参加？”

利柯看了飞一样，坚定之色显然已经告知了答案。“……担心他人之前先为自己担心吧。谁也不许手下留情，认真的战斗。不然，死的只能是你……”

飞：“……明白了……”

利柯离开后，先生看出飞有所不快。“还在想着利柯手腕受伤的事？但是飞，我们现在……”

“我明白，先生……我们没有时间了，正如他所言，认认真真的交战一场，也许这才是真正的礼仪！”

先生满意的点了点头。

第二十二话　击败 无敌的竞技之王

飞通过了三场决胜前的选拔战，明天，就要面对以前的“KING”——利柯了。面对着哈马兴奋的样子，飞却显得略有些低沉。在机甲格纳库中，正在看着利柯机体的飞却听到了奇怪的笑声，转头一看，却是那个在武斗会上遇上的神秘斗蓬男。

“如果不乘坐高性能机体的话，是无法战胜那个家伙的。”他的话令飞和哈马同时一惊，不明白这人如何会知道飞目前的处境。不容分说，斗蓬男便要求和飞交手。令飞感到差异的是，这人的武技和自己颇为接近。

“力量的互相对抗原本就是愚蠢之极的，在这种情况下对体重较轻的你不太有利，就像现在我们的情况一样。而利柯体格的优势长于你数倍，他的机甲也是这样。如果想与利柯匹敌，不仅需要高性能的机甲部件，同时在体格有所差距之时，必须擅长利用必杀一击将敌人击倒。”

“……”

“我的指点只能到这里，以后要靠你自己去领悟。”

“等等！为什么你会使用和我相同的武技？为什么你会知道我的名字？请告诉我！”

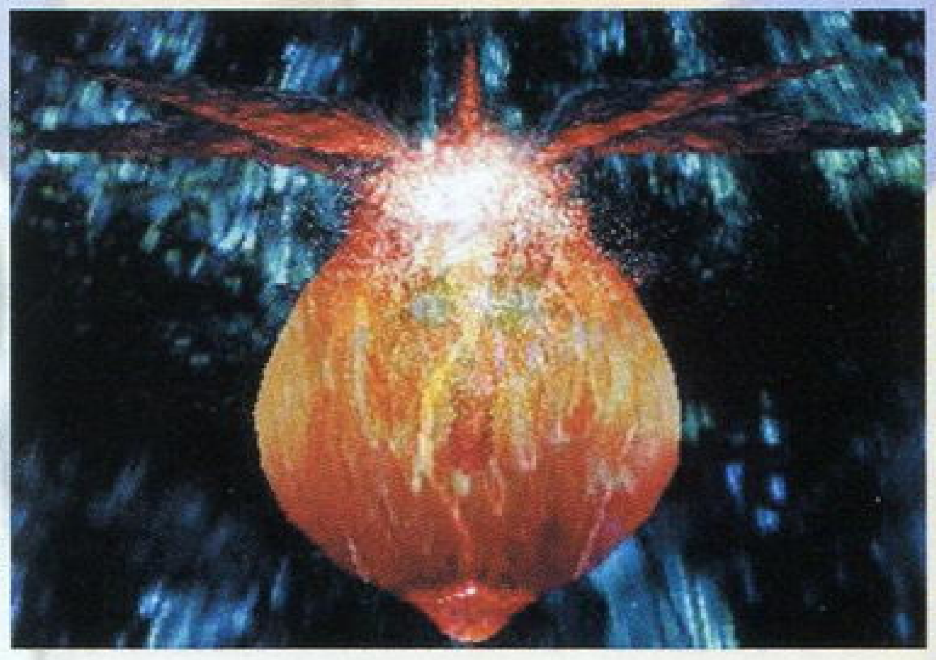
“……嗯，好吧。三年前……把身受重伤的你送到山间小村的人，就是我。”

“是你把我送到拉翰村的？”

“……正是。是受你父亲所托。”

“父亲！你究竟和我父亲是什么关系？”

“我是你父亲黄康的同门。”



“……黄康？这就是我父亲的名字？”

“没有听过你父亲的名字玛？莫非你的……记忆……”

飞无法注意到斗蓬男此刻的表情，不然，也许他会多明白一些。“嗯……能不能跟我多说一些，哪怕什么都好。”

“是啊……在那种受伤的状态下……因此……”

“斗蓬男。”

“……黄康。这就是你父亲的名字。我与黄康自小一同学武，因此交情甚笃……”

“你和父亲……”

“……恩。黄康还是某一国的武术教官。他曾经见到一位名叫‘卡莲’的二十岁少女，从见面初的那一刻起，黄康就把她当作了自己的解语之花，这就是你的母亲……你父亲和你母亲一起为了追求武学的至道，开始周游天下。”

“母亲……我母亲到底……”

“……一点记忆都没有了吗？……黄康说过，在你还年幼的时候，你母亲已经去世。”

“是……这样……”

“随着日月的流逝，我在旅途中收到一封黄康写的信，在信上他告诉我，他的孩子被一个名叫‘古拉夫’的人带走。”

“古拉夫？”

“你和他见过吗？”

“嗯……已经有三次了。”

“那你至今无事还是值得庆幸的。”

“古拉夫的目的绝不仅仅在于我……请把刚才的话再说下去。”

“三年前的某一天，风雨交加的夜里，黄康赶到了那里，你们父子都身受重伤。你们和古拉夫之间发生了些什么没有人知道，古拉夫不知所踪，恐怕是被你父亲所击退。他在去追古拉夫之前，托我照顾他的孩子，我将你安置在附近的村中，也紧

随黄康之后追去。你记忆的丢失，也许就是因为那次的受伤吧。”

“为什么我父亲一定要追上古拉夫？”

“我也不太明白。不过自那以后，再也没有人见到过你的父亲。”

“是古拉夫害死了父亲吗？”

“也许吧……古拉夫在你面前出现过……恐怕……你还能记得起有关自己的功夫玛？”

“啊？不……什么都不……”

“嗯。恐怕你的功夫是幼时从黄康那里学来的。我和黄康师出同门，所以才会和你的武技相同。就这样，我该走了。”

“去哪里？”

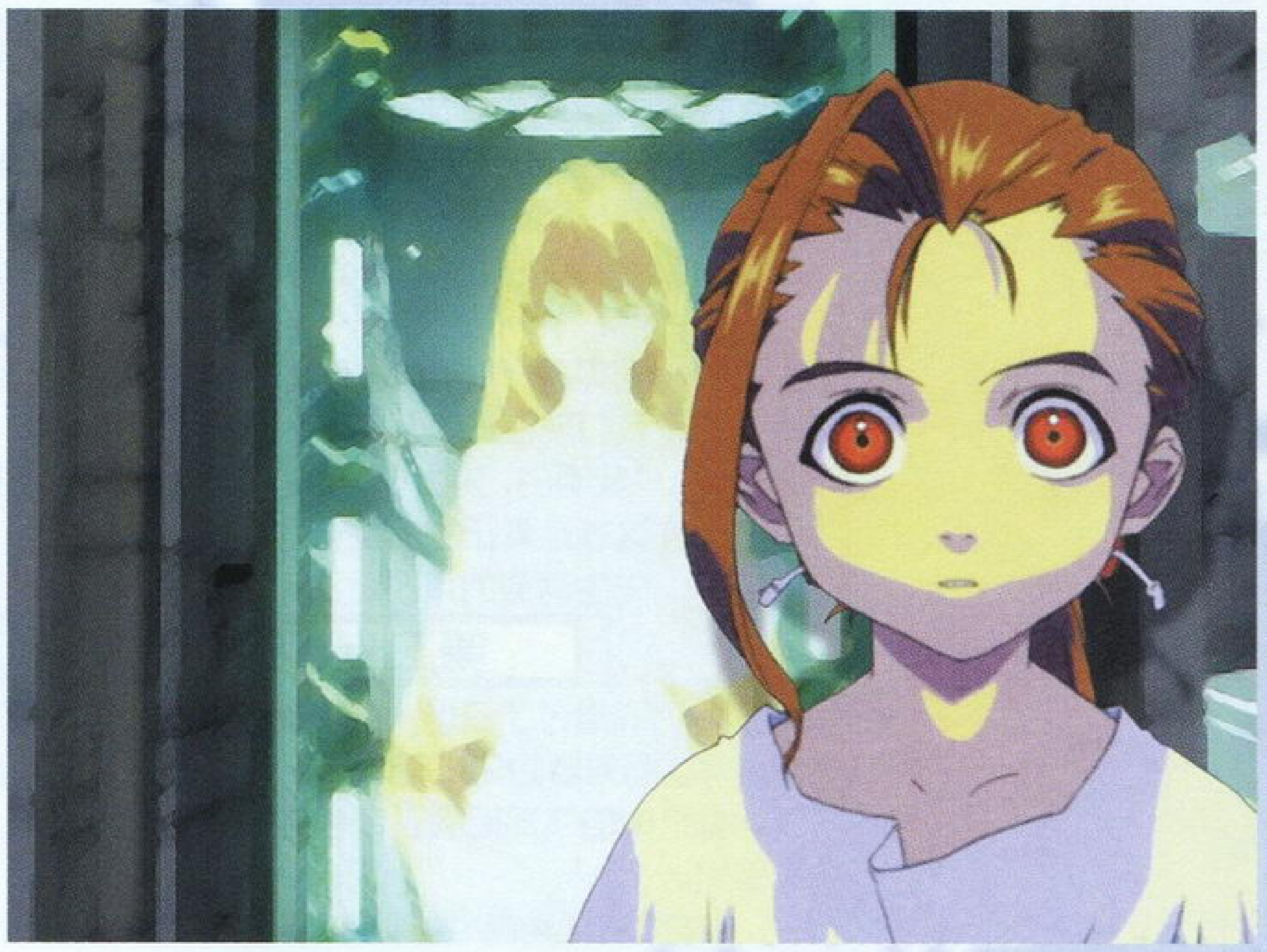
“找那个家伙，阻止他的目的……也是为了黄康。”

“再请问一点，父亲在哪国担任武术教官的？”

“打算去那吗？”

“不知道。现在还有其他的是必须要做……”

“嗯。为掩盖自己过去所犯的错而筑起深厚的壁垒，空中之国，榭巴特。”



斗篷男威兹曼就这样疏忽离去，听到了父亲的消息，飞并不显得如何激动，也许是记忆中的一片空白让他茫然，也许是他在与斗篷男交谈时，直觉上产生了一些什么……

第二天的决胜赛终于来到。利柯部下因发现飞的机体搭载有特殊部件而提出抗议，并要向管理委员会报告。但自信的利柯喝止了他们。面对飞又一次问起他手腕所受的伤，他冷然表示毫无关系。然而在赛前准备时，他却因手腕阵阵作痛而焦躁不安……

布利达维柯，艾莉正和她的部下往机甲发进港走去。他们见到7驾机甲全部装上了以太诱导装置，感觉到必然会有什么不一般的人物来到。果然，向艾利打招呼的是“元素”（新）成员之一的多米尼娅。她受拉美西斯命令而来，要求艾莉执行一项重要的作战，目标是吉斯雷布东部地区旧文明遗留下来的原子反应炉，对其产生诱爆之后荡平吉斯雷布大部分地区，并称之为“肃清”。艾利无法理解这种做法，但身为“放牧者亚伯”的多米尼娅，却告诫艾莉从尤根特时代开始，就应该牢牢把握住“放牧者”的利益原则，对“羔羊”的措施一切围绕这一原则进行，因此目前对“放牧者”造成重大障碍的吉斯雷布，必须施以毁灭性的打击。

艾莉看着多米尼娅他们驾机甲离开，明白自己无法抗拒命令，但心里却尽是一片寒意。

第二十三话　侵入 机甲基地落下的英雄

当飞走进了这间屋子，意识到自己已经成为新一任的“KING”的时候，脑中想着的却一直是利柯自信的表情。

据鲁阿所说，在决胜战后进行的团体比赛中，又发生了机体暴走事故，并且冲入了总统所在的观览席，机体破坏程度中等，而“原来的KING”却在这一事件后失踪。成为新一任“KING”的飞，不仅获得了自由进出A区画的权利，也同时得到了总统晋见的机会，现在要离开帝都惟一的困难只是需要想办法取回威尔特尔。三人分头行动，哈马与先生去打听安置威尔特尔的场所，飞直接去总统府。

他们谁也不知道，利柯此刻已经潜入了总统府，躲藏在通风管道之内，在总统西格蒙德接见飞的时候偷偷地下了地，但仍然被总统发现，在总统叫来警备兵之前迅速逃开。利柯假传总统命令，支开了守在总统寝室门前的士兵，进入之后，一阵熟悉的感觉立即袭上心头。遥远的过去带着一些电光在眼前闪动，面容如此清晰，时间又如此模糊。

——妈妈，为什么简尼有爸爸，而我就没有？

——这个就是你的父亲了……咳咳

——妈妈。也许你该休息一下了。

——不，听着。你父亲是个非常了不起的人……如果有哪一天，你能像他那样……咳咳……

——妈妈，妈妈……我为什么会和其他的孩子不一样呢。为什么我的手指会那么长……

——……啊……不，不是那样的。

——米耀对我说的。“你不是人类，长大了会变成亚人。”我……我不是人类么……不是妈妈的孩子……不，我不要这样……

——……啊……神啊，请求你……请你帮帮这个孩子吧……

利柯看向窗外，灰色的天空在重复着那一张张碎片。

——快滚出去！亚人的孩子快滚出去！”

——嗯……咳咳……咳咳……

——哇！妈妈，妈妈！

——好好听者，好吗……从现在开始，你……就要一个人了……

——……妈妈……我……我……我是？

“这个孩子……是我……”记忆中的声音残留下丝丝线线，在自己身周绕转不休。回到现实中的利柯，却发现自己仍然被陷在那一片伤感中。“这是我儿时的记忆吧……几乎都已经忘了……但为什么现在会回忆起来……这间屋子……”

“喂！在这里吗？”是飞，“你怎么会侵入总统府的，是怎么想的？”

利柯却仍是一片恍惚。“忘记了……什么都忘记了……”

利柯就这样走出房门，面前却是惊讶异常的总统。西格蒙德无法相信利柯可以如此轻松的走入这间屋子。这扇门上有DNA检知装置，除了总统自己以外，任何人不可能随便进出。在利柯逃离之后，西格蒙德扔在苦苦思考这个疑问。利柯的身影慢慢浮起，总统心里一震，突然想到了一种可能，令他难以置信的可能。

他沉思了许久，没有人看得出在他心里泛起的波澜，但最后，他还是用总统一贯的威严宣告利柯为暗杀未遂的疑犯，命令帝都警备队前去搜捕。然而，方才和利柯瞬间的对视，却长久地在他心里留下了矛盾的烙印。

从总统府出来之后，哈马已经打听到威尔特尔被移入了此地的地下秘密基地。进入的途径有两条，一是从会场混入，但比较危险，第二是通过夜间的货物列车，从隧道内进入。权衡两项，最后还是决定采取偷上货物列车的方法，现在惟一要做的工作就是等待半夜列车到达的时间。

回到屋中，却见到原来利柯的部下匆忙跑来。刚才宿舍的广播内放送了管理委员会的临时公告，原来的‘KING’因暗杀总统未遂以及违反B规约，将于今晚斗技场内公开处刑。虽然飞亲眼目睹了利柯“暗杀总统”的经过，但巴特拉却认为这次处刑别有原因，B委员会怕受连累而有意牺牲‘KING’。B委员会成员全部由教会人士组成，在以前的吉斯雷布帝都具有较高的政治发言权，但现总统西格蒙德却把政府内的教会势力一一放逐。尤其是最近几年，总统为了增强自己的兵员，对教会所经营的“BATTLE RING”也一直有染指之意。但在这之前，“KING”也成为了最大的障碍。利柯自小出生于这条街上，但却属于被西格蒙德排斥的亚人种而被流放到这里，所以利柯对总统以及这里抱着强烈的憎意，过去曾经几度尝试暗杀总统，这一次的观览席撞击事件也完全是出于同一目的。然而经过了多次的失败，委员会生怕泄露秘密而有牺牲利柯的意思。

情况紧急，必须在今夜就乘上夜间列车，通过地下基地进入会场。

怀着最为焦急的心情，一直等到半夜，爬上了望塔，在列车经过的时候跳上车厢，看着车头的一点红光在夜下拖开长长的红线，飞感到超过以往一切时候的紧张。

斗技场上，临刑的利柯一脸嘲弄之色，他当然不会想到威尔特尔会在这个时候冲入，更不会想到，天边一个黑影正向诺顿上空移来……

第二十四话　肃清！　旋舞在黑暗中的死亡之影

帝都上空，当整个诺顿由一片模糊的亮光变为清晰可见的色块时，艾莉俯视着这个即将被毁灭的城市，油然感到悲哀。最令她意想不到的是，一片苍蓝夜空下，她又一次的看到了飞。

当部下兰克要驾机冲过去的时候，艾莉忍不住叫住了他，但听到的一番回应却让艾莉一时哑口无言。

“也许你有你的想法，也许你和那驾机甲的机师彼此相识，但依然不能够阻止这次的行动。我们不是单纯的士兵，在那家伙面前我们决不允许再一次失败，让我们为自己葛布拉特殊之名而哭泣。”

说话之间，威尔特尔已经冲了过来，一场战斗势所难免。他却不知道，有一人一直在看着他，因为矛盾的煎熬而痛苦不堪。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

同时在帝都之内，先生与哈马正指挥居民们纷纷躲避，他们想不出为什么会有人不惜连累无辜的民众而一定要把这里夷为平地。利柯的表情更是难以形容，生活了那么多年的街道，自己无比熟悉又憎恶的街道，就这么要化作虚无了吗？呆了片刻，利柯笑着往外走去，笑容还是如往常那般的充满自信。

利柯加入战斗既让飞感到意外又感到兴奋，但在这一刹那，他突然发现了艾莉。

"……利柯。抱歉，请你先走。"

"说什么呢？你在这里感到害怕吗？"

"我一定会追上来……拜托了……"

"……哼，即便没有你，我一个人也完全能够应付。"

利柯走后，飞与艾莉在空气紧张的帝都上空相对。当艾莉坦言她是来执行护卫轰炸机的时候，当比埃尔杰击打在威尔特尔身上的时候，飞向艾莉大声叫道："你是认真的吗？这艘舰接近帝都的后果是什么你不知道吗？"

"……"

"喂！艾莉！说话呀！"

"我知道！我明白！"

"那为什么……"

"改变，我也想过要改变它，但我办不到，我没有像你这样的自由！"

"自由？我？"

"难道不是吗？抱着自己的信念，和人们一起战斗，选择自己生活的地方……即便有种种烦恼，那都是自己选择的。你是自由的！而我恰恰相反！"

"艾利也可以做到的！"

"如果可能，我也想这样！但是不行的……这是我的立场。必须要服从的东西！……那么……能理解玛……"

"艾莉……"飞的双眼映满了整个夜空的灰暗。"我一样没有什么立场……"

"啊？"

"……巴尔特他们和你们葛布拉交战，战舰一直不知去向……所以，我也没有什么立场了。不知道该做什么。"

"那么……你现在的战斗，到底是为了谁呢？"

"……喜欢这样吗？"

"？"

"踏上他人的国土，将无辜的人们卷入。你喜欢这样的战斗吗？见到人们在自己眼前死去，感到快乐吗？"

似乎又回到了黑月之森，命运的齿轮再一次飞转，火花溅落不息。"胡说！怎么会感到这是快乐的！"

"是吗……那么来吧！"

"什么？你想干吗？"

"只要跟着来就行了。"飞将艾莉带到了D区画一座崩塌的建筑上。

"看到了吗！这条街的光景！这就是你们干下的吧？任务，是多么简单的两个字，但带来的结果呢，看看吧！艾莉！"

"但是，我没有作过什么呀！"

"你还在这样说！……这并不像你……如果你知道不该这样做，那你一定会找到一个正确的立场，去贯彻它，不是吗？"

"……"

"刚才你问我，为了什么而战斗……那么好好听着吧。实际上我也不太明白，当然和巴尔特他们协力是正确的，但是我一直不太清楚自己在做些什么。也许我只是一直在寻找一个更为适合自己的立场，但我相信这一定比不得已的战斗更有意义。如果不是必须，谁也不会轻易地选择战斗。原来不就是这样的吗……我想说的就是这些。"

"飞？"

"我要走了。"

"不行！你不能就这样去！那个女人，多米尼娅和至今为止你所见到的士兵大不一样。她在我们葛布拉中间是精英中的精英，被称作'元素'的拉美西斯近卫部队一名成员？你不会有机会的！"

"即便这样，我还是要去阻止她。"

"飞……"

"这和吉斯雷布并没有什么关系。先生和哈马都在尽力帮助居民避难，利柯也为了保护他曾憎恶的街道而和我并肩作战。所以，我不能不去！"

"飞……"似乎已经有无数次了，艾莉就这样看着威尔特尔在面前飞去，每一次都走向自己可望而不可及的另一端，徒然留下地上自己的影子，举足无措。

上空，飞追上了利柯，双双面对多米尼娅指挥的轰炸舰。已经没有时间了，轰炸舰海因里西正在改变轨道，向下方滑去，他们深知它着地的后果。两人开足马力顶住轰炸舰，但仍不能阻止它的下滑。他们没有想到，艾莉这时会出现在身边，比埃尔杰用双手托住了轰炸舰，并让飞他们放开，有三驾机甲正打算直接攻击原子反应炉。形势异常紧急，虽然飞无论如何不能答应让艾莉一人支撑，但他已经没有了选择的余地，只能双眼模糊的离开。

艾莉，使尽全身的力气，操作比埃尔杰托住下滑的轰炸舰，就好像是在孤独而悲哀的对抗命运，但最后，时间停顿的那一刻，比埃尔杰慢慢地坠落，下方，仿佛无底的深渊。

红光，蝙蝠之翼，在世界变暗的时刻突然来到，将比埃尔杰托住。比埃尔杰安全的飘浮在空中，好像周围的时间都在放慢。危机，信任，离别，什么都变得缥缈，什么都在安静下来。

当艾莉慢慢睁开双眼的时候，所见到的只是飞的泪眼。口口声声的"笨蛋"之下，艾莉意识到他们已经经历了一次死别。就这样她望着飞沾满泪水的双眼，慢慢的越发变得模糊了起来。

经过商量，他们要通过北方的正面警戒大门，夺取武装足以毁灭阿威的新造大型战舰"高利亚特"，而经过了种种的磨难和考验，艾莉和利柯他们两个，也带着各自有过的伤痕，加入到这次战斗中来。

第二十五话　吉斯雷布脱出 秘密兵器抢夺

在高利亚特工场，沿途收拾了警卫机甲之后，到达了内部，面对第一次控制如此巨大的战舰，他们不由都兴奋莫名。

高利亚特出发之后，他们意想不到的事情再度发生，古拉夫这个神秘的人物带着自己的机甲出现在面前。

"高利亚特并不是为你们准备的东西。看来你们只能在这块陆地上呆一阵了，我不会让你们走的。"

飞架着威尔特尔冲上前去，但在真红威尔特尔之前，飞根本没有任何的胜算。眼见古拉夫向飞逼近，希丹立即操作战舰将真红威尔特尔撞开，但是就连飞自己都不明白，刚才古拉夫的接近已经使他产生了什么细微而不可察的变化。

尚未从刚才的紧急状况中安定下来，高利亚特却又受到了其他战舰的导弹袭击。只是他们都没有想到，把他们刚刚夺来的高利亚特击坠的，却是误将他们认为是敌人的ユグドラシル。

同时，在葛布拉空中战舰中，正在探查海上出现的可疑波形空间，他怀疑那是榭巴特的空间门户，但古拉夫突然出现在面前。

"你胸中最恐惧以及憎恨的那个人，现在正在那座舰船之上，你还是追上他为好。"旁人无人明白这个神秘来客所说的话是什么意思，拉美西斯却立刻下令追击。

米安劝阻拉美西斯无效，离开了舰桥，却在过道中又见到了古拉夫。

"跟你说过小小的手段是没有用的。"

"我这是在帮你。拥有'器'之命运的人对自身毫无反应，然而他还需要卡尔所起的作用。卡尔存在的意义就是这个了。"

"……"

"你做的这些，是为了我，为了他，还是……为了你自己？"

以西结内。

嘎杰尔 红3："他打算违抗命令吗？……拉美西斯的任务是发掘伊格尼斯地区沉眠的'阿尼玛之器'以及监视'羔羊'。但是……"

嘎杰尔 蓝1："我们可以在任何时间回收'阿尼玛之器'，但是现在已经确定那个家伙乘上了那艘船舰，拉美西斯是打算追上他吧。"

嘎杰尔 蓝3："……他受到过伤害吧。"

嘎杰尔 红4："否。在这种场合下应该只是阴性的外伤。"

嘎杰尔 红1："通过记忆模块的情报，那家伙周围存在着多个带有'阿尼姆斯'因子的生体。"

嘎杰尔 蓝4："难道是'スファライー'，M计划的对象？"

嘎杰尔 红1："正是。"

嘎杰尔 蓝2："是偶然的吗？"

嘎杰尔 蓝3："不，远远超过这种情况。他们每一个都是被那个家伙吸引的……"

嘎杰尔 红2："没有想到，500年前的情况又要重现了。"

嘎杰尔 红3："这种情况应该排除那人特意安排的可能性。"

嘎杰尔 蓝2："移动的方向应该在塔姆兹附近吧。"

嘎杰尔 蓝1："看来是往卡雷鲁莲的方向去的。"

嘎杰尔　蓝4：“卡雷鲁莲？他自己？为什么？”

嘎杰尔　蓝1　：“看样子经过了4000年的探索，他们还是找到了赛波姆的遗产。”

嘎杰尔　红3：“遗产……他曾经提起过那种技术吗？”

天帝出现在屏幕之上：“是的。纳米技术……一直沉睡在纳米遗传工学创始之地，赛波姆首都阿克威海底下。19年间，教会一直隐藏着这个秘密。”

嘎杰尔　红2：“这个可以吗？该隐。”

天帝：“嗯，暂且就保留吧。”

嘎杰尔　红1：“19年……正好和地壳变动的时间一致……”

嘎杰尔　蓝3：“正是。”

嘎杰尔　红4：“但是，我不太明白。这项技术看起来对我们好像并没有那么重要……”

嘎杰尔　蓝2：“他至今还是一个‘羔羊’。给他希望得到的能力也并没有多大的问题。”

嘎杰尔　红1：“还有时间让我们探测出他到底在想些什么。”

天帝：“让他去吧。我会担起这个责任的。不过……你们……是打算排除他吧？”

嘎杰尔　蓝4：“只是偶然罢了。”

嘎杰尔　红3：“也许因为位置恰好在伊格尼斯吧。”

嘎杰尔　红1：“总之，我不相信它这么简单就能被消去。”

嘎杰尔　红2：“肃清计划已经失败，以后不会再发生同样情况的。”

嘎杰尔　红4：“如果‘阿尼姆斯’聚集在一起，那就有充分的理由了。”

嘎杰尔　蓝2：“嗯。”

嘎杰尔　蓝1：“该隐。你为什么如此关注他？对我们来说，他根本就是无关紧要的……”

嘎杰尔　红1：“他对我们来说最多只是一种毒药，是无法治疗的。”

嘎杰尔　红3：“‘福音之劫’……你还是不相信这个吗？”

嘎杰尔　蓝4：“这只不过是种幻想，连理想都谈不上。”

嘎杰尔　蓝3：“结果……也许进入你的感情了吧。所以一直忘不了。”

天帝：“……”

嘎杰尔　蓝1：“该隐。别忘了我们是‘神’。”

第二十六话　脱出　伊格尼斯之外的新天地

海风穿越过蓝天白云，一片宁馨之中，艾莉慢慢醒来。

“这里是……我，应该和飞到后面的甲板去吧……飞！飞？”

飞闻声赶来。在这条船上他们为了寻找食物已经呆了两天了。而先生、利柯他们此刻也安全的在ユグドラシル号上。但见面之初，利柯似乎就因为是巴尔特将高利亚特击坠而对他不抱好感，巴尔特尴尬莫名。

也许是经过了太多磨难，面对着蓝天碧海，艾莉禁不住一阵抒发。

“真不可思议！使什么样的技术，使我们脚下站着的厚壁能够慢慢飘浮……”

飞的注意力正集中在钓中的鱼身上，根本没有听见。

艾莉：“看到了吗，威尔特尔和比埃尔杰站在一起。一同呆在这里的我们，究竟是幸运的还是不幸的呢……现在他们对我们来说，没有什么用吧。”

（好家伙！看你往哪里逃！）

“如果我们的机甲在这下面，一旦有事，而我们来不及乘上他们，你会怎么办？飞。”

“干吗呀……没看见我马上钓到鱼了吗。从刚才开始一直在我面前唧唧歪歪……哎哟！痛死了！笨蛋！”

“不要告诉我你打算把它抓住，用来吃吗？”

“不吃东西的话会死的。……好！抓住了！”

“开，开玩笑。你会吃坏肚子的。”

“你不打算吃吗？让我来看看有什么东西可用来烧的。”

“喂。过来。我不想看到你生病或者死了。”

“没关系。不管什么东西一到了胃里都一样的。”

“真的不知道呀……飞！”

“怎么怎么！鱼逃走了？”

“什么呀，还在呢。快看那个！”

空中飞过了奇异的建筑，飞曾在沙漠里见过，但当艾莉提起了榭巴特这个名字后，在诺顿和斗蓬男威兹曼的对话莉柯回到脑中，仰望之际，并不能看清什么，但那曾是父亲担任武术教官的国家呀，象征着他的一切命运之源，而偏偏又是这么的陌生，这么的遥不可及。

艾莉：“这是索拉利斯管理之外的国家，和索拉利斯一样有着特殊的障壁，普通人根本无法进入。”

飞：“在这么高的位置，飞来飞去的国家？”

艾莉：“是的，不感到惊奇是不可能的。它通常盘旋在阿克威周围地区，恐怕你见到的时候是因为有什么目的才会离开那里，对它来说，这恐怕还是低空飞行呢……”

“榭巴特……”飞的目光长久的停留在了那个“空中国家”上。

第二十七话　漂流 星空之海

海上。夜以一种深蓝的缄默而与海面合一，阵阵轻风吹过，仿佛闪耀的星光也会摇摇坠落了下来。

“看来，我们还要继续漂流下去……不停的漂流……就好像我一样。”

“什么？”

“不管如何，我还是在四处漂流。什么行动都不会有用的……”

“这……这是不对的。在阿威帮助巴尔特他们，在吉斯雷布拼命的保护那里的人们，而且，你还一直在关心着我呢。”

“不……我并没有这样想。”

“为什么？”

“我并没有从心底就有帮助他人的想法。有的时候，我有这样的想法，好像我去做某件事仅仅是因为自己需要，如果我为别人做了什么，那只是巧合罢了。也许对我来说，大多时间都只是在用这种方法安慰自己。不是说我不想去帮助别人，而是我没有自觉产生过帮助他人的念头。我一直就这么漂流着，直到遇见了你，艾莉。现在，我们这样子呆在海上……对不起，我又一次连累了你……”

“不用担心我。我也想过我为什么会在这里。也许我可以回去，但为了某些原因，我没有……这也许多半因为你所说的吧，做一点事情总比什么都不做好。不管重复了多少，不过有多少的意义，总比什么都没有要好。你是对的……对不起……”

“如果我们获救了……你会回去吗？”

“我想不会再回到原队了吧。现在我真的不想回到那里……另外，也许我还有一些事要做。我不再想当个军人了，但是还是要回到我的国家。”

“不会有问吗？军队那一面……”

“应该不会判定我为背叛，最多只是作作战行动中失踪状况处理。没关系的。”

“嗯。我希望能够一直帮助艾莉。而且我相信你在这一生中会找到什么是应该做的。”

“是，为了安慰我……你说的话？”

“嗯。”

“不要对你自己太苛求了。每一个人都会感到有需要帮助的时候，我们也希望能够将自己所有的一些东西让别人来分享……也包括我。记得你是怎么强迫自己吃那种食物的。”

“UUUURRGHH!!　”

“怎，怎么了？不要紧吧？刚才不吃那种没煮熟的食物就好了……”

“不过什么都不吃的话，我们会真的死的。”

“没有办法。我只是想多保存他们一段时间。他们能够保证我们一天所需的卡路里，不过味道就没法保证了。”

“嗯？什么？你把他们晾干了？”

“怎么……很不好吃吗？”

“啊？没，没什么……挺好吃的，挺好吃的。无论什么，只要是你给我的，都不会太坏的。”

“刚才你强迫自己吃不好吃的食物是吗？本来对我而言，只是保证自己活命的东西，但和你分享后，看着你吃的样子，也让我的心情好了起来。”

“是为了自己？”

“是的。为了自己。我承认我有点自私了，但一开始我认为这样做是不错的，学着让别人感到哪怕一点点的快乐，对于自己也是非常重要的……如果有一天，你也能让别人分享自己重要的东西……如果有一天……啊……”

“怎么了？”

“嗯嗯。没什么。不过，好想记起以前也跟你说过差不多的话……也许这只是我的幻觉吧……我不太可能会对你说过这些话吧，因为我们认识还不久……是的，看来一定是我自己的幻觉了。”

他们不再说话，一同遥望着轻轻摇动的星空。星星永恒的闪动，千古如一地认为人间永远都是这么平静，忽略了时间，忽略了遥远时空中另一些生命的回声……

第二十八话　大海原的塔姆兹　海之男的胸怀

海上都市塔姆兹。飞和艾莉还从来没有见过这样大规模的舰船。两人终于摆脱了猎鱼为生的日子，就连机甲都得到了修理的机会。二人到操舵室向船长道谢，却意外的发现船长居然也是一个兽人。他声音响亮，神情豪迈，以“海之男”自称，

一见就让人受到鼓舞。这一次塔姆兹的出航是接受了教会的委托，寻找某处的宝藏，对于船长而言，自然是有得到了一次探险的机会，但教会这两个字出现在艾莉的耳中，使她隐隐感到不妥，只是无法说清自己会有什么预感。

然而无论什么样的不好征兆，都被掩盖在了船长豪迈的笑声中了，尤其当飞他们发现ユグドラシル出现在海面上的时候，惊喜之色跃然面部之上。机甲以最快的速度被修好，艾莉驾着比埃尔杰到甲板上等候飞的同伴。

只是意外狂喜之余，他们自然也不会发现，在另一面，驾着粉色机甲的多米尼娅也同时发现了ユグドラシル的行踪。

第二十九话　重逢 昨日之友……

没有什么比失散的同伴再度相聚更令人感到高兴的了。但他们尚且来不及叙旧就要立刻加入战斗中去。巴尔特在水下与鱼雷周旋，同时，也少不了多米尼娅的干扰。

“艾雷海姆！你在这里想干什么？”

“多米尼娅？你为何……”

“为何？我们击沉与葛布拉为敌的战舰不需要任何的原因！惩戒愚蠢的地上人羔羊‘拉姆兹’本来就是我们神圣的职责！”

“为什么？就因为我们的名称是放牧者‘亚伯’，因此就和他们不同？”

“对我来说，‘亚伯’和‘拉姆兹’并没有什么两样，但是每个个体都存在着能力的差别。愚者注定要受智者的管理支配，这是至理。你和‘元素’都作为体现这种至理的人，还需要问什么吗。难道你无法看出我们自然具有的优越性？”

“……伤害弱者就是强者能力的证明吗？我不会要这种能力的！决不！”

“艾莉，没事吧？”飞见艾莉激动异常，不禁关注道，但没想到却成为多米尼娅取笑的对象。

“这台机体，就是那时遇上的那个男人的吧？哈哈哈哈，真是可笑呀，艾蕾海姆。原来你这一切变化就是为了一个男的？也许我还能猜到一个更为有趣的故事。难道你真的是卑贱的‘拉姆兹’的后代？”

“闭嘴！不要再说了！”

“哼，说了又怎样？‘拉姆兹’的杂种。你还打算对我使用那次事件中表现出来的力量吗？好吧，让我看看真正的你有多大的能耐！”

“……好吧。这就是你葛布拉智者的至理……如果是这样的话，我……我宁愿当一个愚者！”

这是一场旁人无法代替的战斗。也许飞更明白此刻艾莉心中的愤恨，因此也越发理解艾莉以前的矛盾。无边的斗志甚至使“元素”都无法抗衡，加上西格尔德投下的机雷，狂傲的多米尼娅都不得不败退，只是谁也想不到，多米尼娅在离去之前竟然带走了比埃尔杰。飞无法赶上，只能眼看着艾莉这样远去，心下的惊慌无法形容。

目前毫无办法，只有先在塔姆兹请求帮助修理ユグドラシル。飞这时了解到，那一次古拉夫出现后，整个ユグドラシル都被扎进了沙漠中，但古拉夫似乎忘记了ユグドラシル是一艘潜砂舰，因此幸运的得保无恙。并且在坠落的地点发现了一些部件，将ユグドラシル改造为可以潜水的舰艇，而最令人诧异的是，从这些部件中的武器来看，像是榭巴特所有的装备，只是不知道为什么会遗留在那里。

在去寻找塔姆兹船长的电梯中，巴尔特向飞透露出自己将玛露卷入战争所感到的不安，并且发誓要好好守卫玛露以及尼桑的人们。而在那次夺回作战后，夏康一直没有什么动向，似乎主要精力都放在如何保障自己安全一事上。

然而巴尔特最意想不到的是玛露也会紧跟其后到了这里，巴尔特让玛露回到ユグドラシル去，因为他们在进行着“男子汉”之间的谈话，但玛露根本不受他的指使。看着他们吵闹不休的样子，飞既为他们感到高兴，同时越发为艾莉担心了起来。

第三十话　　落入敌手 背叛的代价

葛布拉空中战舰内。

多米尼娅将艾莉带到走廊上，并且重重地摔在了地上。（多米尼娅对艾莉有着强烈的仇根，因为艾莉的父亲……以后的故事里会说）

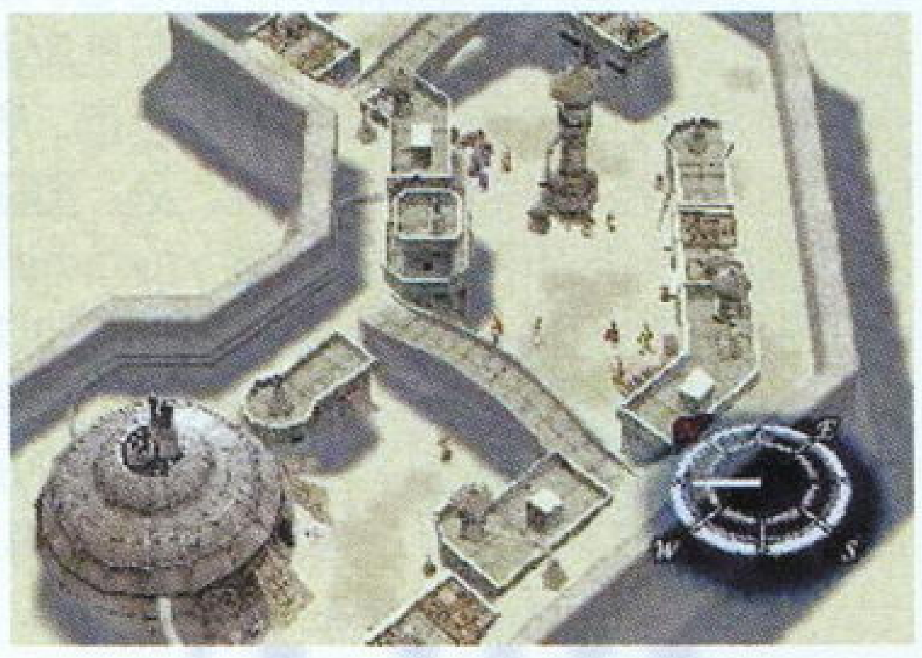
多米尼娅：“我不想再听你这些废话了！”

艾莉：“我也不会再跟你说什么！”

多米尼娅：“你的反叛行为已十分明显！在这里你将受到应有的教训！”

“请停手。”米安走了过来，脸上似乎永远都波澜不惊。“你没什么问题吧？”

多米尼娅：“米安！你打算怎么办！对这种该死的叛贼！”



米安：“不关是什么理由，没有拉美西斯殿下的许可，都不能在舰内有这样的行为。根据海夏奥和比埃尔杰的交战记录来看，好像先有攻击行为的是你吧？她只是在受到袭击后无可选择的进行了防卫战斗。最重要的是，当时你应该处在柯尔维纳指挥的状态下，你这算是听从她的指挥了吗？”

多米尼娅：“……”

米安：“作战进行时，没有指挥官的判断，一介士官是没有资格随便处置叛贼的。就算是身为‘元素’都没有什么例外……以你对少尉的态度来看，多半还是出于你个人的私愤……我说的没错吧？”

多米尼娅：“什么呀！我只是……”

米安的脸色越发严厉了起来。“至今为止，我们还是没有足够的证据断定她已经犯下了反叛罪。为调查清楚事实真相，今后少尉将交给我处置。可以吗？”

“你！有什么权力？”多米尼娅几乎是咬紧牙说出这句话。

“好，走吧。”米安显然是不愿意多理她，带着艾莉离开。

但在米安离开之前，多米尼娅却清楚地看到她的眼中放出了冰寒的光，令多米尼娅不由胆寒。“……怎，怎么会这样？这双眼睛……”

葛布拉空中战舰另一间屋内。

米安：“……我明白了，是这样的。”

艾莉：“……”

米安：“在我接到其他指示之前，可否请你在这里稍等。”

艾莉：“明白。”

米安：“不用担心，以后的事就交给我好了。这一次的漂流让你累了。好好休息吧。……你……好像湖面一样的碧色呀……”

艾莉：“什，什么……”

米安的眼神神秘无方。“你的眼睛真漂亮呀。”

艾莉：“啊？”

艾莉完全不懂米安这番话的含义，但米安却已经离开这里，到舰桥向拉美西斯报告。

米安：“这时海夏奥和敌方机甲交战的记录。”

拉美西斯：“！这是……”

米安：“没有错。现在正在塔姆兹，近海地区。”

拉美西斯：“进路变更！目标转为塔姆兹……”

米安：“请稍等。他们的母舰ユグドラシル好像具备了潜水舰的能力，潜水能力在海夏奥之上。如果贸然追击结果只能是看着他们从海里逃遁。先把这项机能破坏再追击不迟。我已经有了妥善的‘安排’。”

拉美西斯：“‘安排’？”

米安：“是的。”

拉美西斯：“好。对你我总是信任的。”

米安：“非常感谢。”

拉美西斯：“不过……你和多米尼娅之间发生过什么？她的脸色一直是铁青的……”

米安：“对不起。实质上这是在ユグドラシル事件之前。这些女孩一直很努力，尤其是对你下达的命令……我却担任了被她们记恨的角色。”

拉美西斯无语，两人一时相对，也许只有他们自己，才能明白彼此心里会有些什么外人无法知晓的内容。

ユグドラシル号上，没有人意识到将会有一场空前的危机正在向他们逼近。而当飞在船长那里听说艾莉已经回来后，根本就不会想到随之而来的是那样的变故。

舰桥之上，艾莉的影子慢慢变得清晰。

“艾莉，没有什么事吧？”

“……是的。”回应飞略带颤抖的声音的，却是艾莉反常的冷淡语气。

“……”也许巴尔特从艾莉的脸上看出有什么不对，但毕竟不会轻易怀疑她。

艾莉：“那个潜水舰在？”

飞：“啊？噢。是指ユグドラシル？现在正停靠在塔姆兹修理呢。看起来受到了不轻的打击呢。”

艾莉：“是吗……我想先休息一会可以吗？……有点累了。”

飞：“啊，当然。”

巴尔特：“喂，飞！这是我的船！”

船长：“喂喂，有没有搞错。这位小姐说有点累了，让她休息一会总应该吧。”

艾莉仍然是毫无表情的样子：“那么，我先去了。”

巴尔特看着她离开的样子，皱起了眉头。“……我可不喜欢这样。”

飞：“巴尔特！你怎么又……”

巴尔特：“看来并不是这样。确实至今为止，她没有做出什么对不起我们的事来。但不知道为什么，我从她眼睛里似乎看到了罪恶和阴谋的影子。”

飞：“你不是已经接受了艾莉了吗……”

巴尔特："这就是我为什么没有的原因。也许她觉得在这里很好，但是她自己的国家和家又怎么办？你认为她可以在这里生活？那么她可以吗？就这么放弃家庭？她必须有所决定的。她……艾莉也许会为这个而烦恼，我们不能让别人陷入这种苦恼中。"

飞："巴尔特……"

巴尔特："呼，随你看着办吧。"

这时艾莉走入了引擎室，并走近主引擎电脑，按下了几个键，动力发生器的栓子开始升起，冒起一阵白烟并且闪着电流

"艾莉！"飞和巴尔特正好在这时走入，看到这种情况后不由大惊失色。

"……飞……"艾莉只是出了一声，便昏倒在地上。

"艾莉！"

巴尔特眉头皱得越发紧了起来。"这，这家伙……到底……她刚才干了些什么！现在该怎么办！"

希丹先生却在这时走了进来。

飞："先生！这究竟是……"

希丹："等等！先不用担心她。先把那个给停下。"

希丹调整引擎，终于使它恢复正常。

"总算还好……这是……"先生观察了一下艾莉。"……看样子，她是被施与了某种异常强力的催眠术。"

飞："怎么会这样……"

希丹："在这种情况下她只会按照施术者的意图行动，不会受其他的影响。这是种特殊的催眠术，她从医务室出来时我就注意到有所不对，所以一直跟在她后面。"

巴尔特："……先生，你也认为她有所企图？为什么不制止她呢？"

希丹："不，在这种情况下如果强行制止的话，会使她精神受损……不过我确实处理得迟了一些。"旁人所不知的是，先生看出这是一种索拉利斯特有的催眠术，因此心理多了很多的疑问。

先生将艾莉带到医务室中，过了一段时间，艾莉终于清醒过来，但这时雷达也捕捉到有大型机甲急速接近，众人纷纷准备战斗。

希丹："艾莉在这里好好休息吧。我们……"

艾莉："等等！这时我的责任！我现在既然在这里，所以，所以我也要参加！"

众人一阵沉默。

巴尔特："胡说什么！你忘了刚才你做了什么……"

希丹："若！艾莉，这一次的作战完全为了体现对你的信赖，因此为了自己的名誉，好好作战吧！"

巴尔特："但是先生！我对她……"

希丹："若，希望你能信任艾莉。艾莉，如果你又做出什么可疑的事，我就会攻击你。可以吗？"

"是！"

第三十一话　突现之舰 拉美西斯急袭！

甲板上，多米尼娅来袭，击退她后她大叫着"叛徒"离去。但很快的，海底又有敌人来袭，是拉美西斯和米安。海中一场恶战，拉美西斯对飞使出必杀，飞的机甲破损，驾驶舱进水，驾驶员生命反应微弱……艾莉为救飞，使出以太魔法机关，逼得拉美西斯暂时撤退。

塔姆兹内的医生无法医治飞的重伤，他建议去找"教会"的医务局，而塔姆兹船上此时正好有一个教会的"艾东"(净罪者)。艾莉等人在甲板广场上寻找这位"艾东"，却看到两个流氓正在欺负一个白头发的小女孩。巴尔特等人上前阻止，只听得一声枪响，一位白发棕衣的中年男子也出手了，小女孩向着那男子跑过去，两个流氓认出了这个男人："杰赛亚！"慌不迭地跑了。

这个杰赛亚却用枪指着大伙："索拉利斯的走狗。"他把艾莉当成一般的葛布拉军人了。

希丹先生这时候赶忙跑过来："等一下！这，这卡宾枪，您是杰赛亚前辈？前

辈，不要误会，她是想帮助这个小女孩的。"

杰赛亚：这不是修迦吗？

少女无言的言语。

杰赛亚：我知道了，普莉梅拉，是个误会。对不起，女士，她说你是想帮助她的。很抱歉。她是我女儿，普莉梅拉。我是……叫我杰西吧。杰赛亚这个名字已经叫够了。

普利梅拉：……

艾莉：？

杰西：她说谢谢。自从发生了一些事情之后她就不能说话了。

希丹：……这女孩是前辈您那次结婚之后的？

杰西：看你说的！她才几岁！普利梅拉是我的次女，在之前还有一个儿子的。

希丹：对不起。那么，您那位妻子还好么？

杰西：……她死了。临终前我不在她身边。

希丹：了解了……您来这里做什么？

杰西：买些东西，另外我儿子在这里有些公事办办。

这时，有人看见传说中的"艾东"走过来了！和他在一起的是医生，他正在和艾东讲解飞的情况。那艾东看见杰西："父……父亲？还有普利梅拉？"

杰西：这是我儿子，比利。

比利责怪父亲在教会本部有事发生的时候跑来这里闲逛，杰西不以为然的说只是和女儿一起买东西。

比利：我虽然不知道你到底要做什么，但你已经是众人皆知的不良分子了。这次又想干什么？打架？赌博？还是对别人家的妻子出手？

杰西：那些不过是对我的谣言！谣言！你别信他们的。自从你进了教会以后就变得这么死脑筋！这位女士刚刚救了普利梅拉，你何不也帮帮人家？

艾莉：那个……你能帮我们介绍"教会"的人么？

比利：啊，这样啊。请原谅我刚刚失礼了，不知道您是妹妹的大恩人。让我和本部的医务局联系一下。因为我只是个"艾东"而不是神父，这还不是我的工作范围……所以我还不能保证什么。但介绍你们去教会是可以的。我带普利梅拉回家后就去本部，你们去本部找我吧！

第三十二话　少年司祭　为我们而祈祷

回到Yggdrasil

西格尔德：教会的本部从塔姆兹一直向西，赶快带飞去那里吧……到玛露那里可以更换队伍的人员。

到达教会本部，他们被领往地下的一间小治疗室。飞在这里被安置了下来。在这里艾莉听说了比利的父亲在教会发掘现场出手伤人的事情。在比利看来，他现在和这个叫杰西的人除了血缘关系之外没有任何关联……

飞的情况还算万幸，因为水温低下而使得新陈代谢率低下，脑组织因此避免了进一步的损伤。在教会的治疗下他不久就可以醒来了。可以先送飞回舰上去。

艾莉说想向比利道谢，教会的人说他已经回孤儿院去了。孤儿院在教会的东南方……

第三十三话　安宁　海流之中的孤儿们

孤儿院

这里是充满童趣的世外桃源，几乎令人想象不到会是些孤儿们的家。比利听说飞已经脱离了危险也很高兴，相信在神的保佑下他一定可以早日恢复健康。这个孤儿院原来是他的家，但是比利很小的时候就失去了双亲，所以他在教会的感召下就改做了孤儿院。也许将来可以选拔优秀的人才给教会。

突然，西格尔德闯进来，报告巴尔特说雷达上发现了巨大的舰影，并在向南方移动。杰西也进来了，他一眼认出了银发碧眼的西格！西格不敢相信自己的眼睛，居然是杰西？那这个艾东就是那时的比利了？他立刻被杰西拉出去喝酒。原来杰西是西格在尤根特作"元素"候补时的前辈，也是西格的管理教官，西格曾在杰西的家中借住过。但是西格这家伙一旦喝酒的话……

比利和希丹暂时离开，换利柯上来。在比利的书房中发现书柜上面少了三本书，突然，比利从书柜后面的暗门走出来："你们要找什么？借过，我必须去见些人。请不要在他人的房间里太随便。"

孤儿院外，斯通主教来了。孩子们立刻就将他围起来，叽叽喳喳的说个不停。比利介绍说，这几位是异国来的旅行者。斯通是为了工作的事情来找比利，前些时候失踪的教会物资运输船出现了，但是怎样联系都没有任何的回音，似乎成了传说中的幽灵船。考虑到可能有死灵在上面，所以派遣比利君前往调查。船的位置正好就在刚才西格所说的"巨大舰影"处。那里是个危险的海域，海流速度快，潜水队都不敢接近。巴尔特自告奋勇要Yggdrasil和比利同去。也是为了报答比利帮助过飞的善举。比利起初不愿，但在斯通的劝说下终于同意了。斯通要比利完成任务后向教会报告，就此去了。大家约定次日出发。

潜水艇内的军械库（也就是梅松卿的道具库）。杰西和西格还在聊天。心怀复国梦想的西格在老朋友的面前也不得不再三隐藏自己的真意，但杰西也明白了几分。希丹过来劝酒，总算把杰西拉开了。"那就下次再喝，如果那时我还活着的

话……”杰西刚走，西格立刻就栽倒在地上，原来他的体质天生如此不胜酒力……

孤儿院里，已经是深夜了，杰西一进来就大声叫比利，比利很是烦恼但是隐忍不发。他觉得眼前的这个男人，和当初自己母亲所深爱着的那个男人早就不是同一个人了……

杰西试图想让比利明白事情的真相，身边人的真相，以及未来可能发生的事，但比利听不进去，杰西试图说明拉柯尔的死有蹊跷，但愤怒的比利不许他提起母亲的名字！杰西要他立刻辞去现在的工作，就算是只当是一个陌生人的忠告，随后，他摔门而去……

第三十四话　海浪所听闻 幽灵笑声之船

次日在潜水艇的军械库，比利简单介绍了一下艾东的枪械装备和使用方法，艾莉问起比利他是怎样当上艾东的，比利满足了她的好奇心。

“那时我还只有8、9岁，学习使用枪也是那时候父亲教的。某天，父亲消失了，他离开了我们，再也没有回来。即使如此，我依然喜欢独自待在他的房间。父亲的枪、父亲的味道、这些都使我时时想起他。但这幸福并不长久……在我12岁的那年，母亲被死灵袭击，他们想知道父亲的行踪但是母亲守口如瓶。那三声子弹呼啸而过的声音我至今无法忘记……这时，斯通主教出现救了我们，但是母亲已经……普利梅拉自从那时起就没再说过一句话……和斯通主教的这次相遇改变了我今后的命运。我希望可以像他那样救人于水火之中，因此进入修道院，普利梅拉被教会的慈善设施收容。之后很多年过去了……我成为艾东，设立了孤儿院，这是我暂时的家……但是，父亲突然回来了。父亲不知道是发生了什么激烈的变故，不但面目，连性格和举止都完全的改变了。记忆中的父亲，那么从容的男人……不，也许我从未真正的记得过他，只是我一相情愿的想象……因此……我无法把他当作自己的父亲。但是普利梅拉需要一个父亲，而且她开始依赖他。在我心里，我也希望有个父亲。但是……直到如今我也不能相信他就是我真正的父亲。”

“这听上去挺可怕的，但是为了妹妹的生活我差点出卖我自己的身体……不管怎样，普利梅拉宁愿待在这个不知道什么时候又会突然消失的父亲身边。”

巴尔特：“出卖自己的身体”？你在说什么！你这孩子！这世上有些东西可以一次又一次的买卖，可是有些是不行的？你不明白吗？

比利：当然我也这么想。但是他们说一晚上给我3000块……

巴尔特：混蛋！听着，下次你和你妹妹需要帮助的时候就到我的船上来，我们自给自足，至少你不用担心吃住问题！从现在起不许在我面前再提起“出卖自己的身体”这种事……好吗？

比利：这……难道说……你是个“好人”？

巴尔特：难道你就不能说声谢谢么？你这个？

比利：呜……呃……那个……你不必如此照顾我们，我也不会这么说。

巴尔特：可爱！这孩子，“真”可爱！

Yggdrasil接近了幽灵船并停靠在它旁边。希丹和巴尔特协助比利进入调查。这里面很暗，要打开紧急灯才能看的清路。气味也很奇怪。比利说，这是死灵独特的气味。一路上大家一边击退死灵，一边向船头前进。在浴室中看到大量的血迹……船上的人到底被什么袭击了呢……

在船头他们打败了吸血死灵bloody，他临死前似乎呼唤了什么“哥哥”。果然在海中又出现了一个巨大的死灵！比利立刻召唤他的机甲——孤儿院的孩子们看到了他发的信号，打响了孤儿院房顶上巨大的钟。

房顶的孩子：噢咦！大伙！升起“G”!!

风车的孩子：风向正确！目标坐标、X１０２９、Z３０３！

地面的孩子：收到！进入自动驾驶！弹射准备！小心！

秋千上孩子：推呀！拉呀！耶！

比利的机甲“人马座”从地下升起。它优雅的淡蓝色装甲散发着贵族的气质。

房顶的孩子：预备！Ready? GO——！

“人马座”呼啸着向着海面飞去。巨大的死灵怎是机甲的对手？

消灭了这里的死灵，比利说，要前往本部向斯通主教报告。

第三十五话　我等之魂 信仰为火海烧尽

教会本部

到达教会，发现这里到处是尸体、残骸和火焰……还有枪声？比利发现了父亲专用枪的弹药，难道是父亲……

突然，他们被暗杀部队包围。这些嗜血的刽子手！一个也别想逃！但是他们为什么要袭击教会呢？教会还有没有幸存者呢？

进入地下，发现教皇被暗杀部队袭击，教皇背叛了谁？教皇已经奄奄一息，他用尽最后的力气：“噢、比利……没事就好……肃清……肃清开始了……罪孽深重的我们人类……神的制裁……”没等说完已经昏厥了。什么是“神的制裁”？“肃清”？最后的“去榭巴特……”又是什么意思？

教会深处的地下，有着深深的迷宫。这里的基地中搜集有教会全部的情报资料，从过去到现在，只有教皇级别的人测能进入。但是这里，全部都是索拉利斯的最新设备。先生打开了这里的通信设备调查这里的资料：

“伊格尼斯的纷争状况。
第37供与
阿威D2级别的机甲升为D3。
吉斯雷布D2级别维持原状。
均衡状态4对6。
伊格尼斯管区教皇——夏康皇帝得来的报告。
由于不确定因子的介入而需要补正。
计划进行率减缓三成。”

“吉斯雷布D区的管理委员会的报告第50224。
各格斗者的资料传送。
A级别的格斗者的生体状况
配置预定Y型亚人的适应率
以上资料向本国传送……”

“吉斯雷布D区的管理委员会的报告第50227。
由于总统府西格蒙德对教会
势力的放逐使得工作进行受阻。
预定随后对西格蒙德进行消去。
使用格斗者被验体利卡尔德。
请求许可……”

巴尔特：夏康不是17年前早就被教会除名了么？怎么他还会是教皇？

这里全部的资料都是定期从世界各地传送来的资料和报告。各地和教会交易的物资全部被送往索拉利斯本国。

还有用索拉利斯语写成的暗号语。经过艾利的解读，译成不标准的口语：

“……拉姆兹……
大战……崩坏……
再教育……
……战后复兴计划……基础……、
各障壁基干部的设定预定……
……拉姆兹……
02~04 伊格尼斯……
05~08 阿克威……
11~16 均等分布……
为实行……
……设立“教会”组织。
由元老……议会管理……”

“教会是索拉利斯的下部组织。”

艾莉：“在500年前，索拉利斯和地上人之间发生了大规模的战争。结局怎样不太清楚……战后因为惧怕地上人再次造反，索拉利斯人躲进了障壁（-Gate-），那是可以将索拉利斯和其他的地上世界进行空间分割的障壁。在这个障壁围成的世界中依种族不同而居住、管理着。索拉利斯对地上世界设立了实际的管理组织“教会”。教会由索拉利斯的最高管理机构——被称为嘎杰尔法院的最高统治机关直接管辖。所以教会是索拉利斯的下部组织。将地下发现的遗迹资源和生产物资通过教会送往索拉利斯。当然也包括劳动力的人口资源。”

“最近的记录显示，有数量众多的人被送往索拉利斯……被送走的人难道都是那些来教会寻求救济的人？”

比利：这……这种事……我从没听说。像我，就成为了艾东。

巴尔特：那么，那些没成为艾东的人呢？他们去哪里了？

比利：哎……

艾莉：的确，在索拉利斯有专门收容地上人的设施。第三级市民层。那是作为劳动力定期地从地上送来各种种族的人。就是从教会……

但是，教会也似乎有了不正常的举动。那是塔姆兹船长所说的“第44次海上救援计划”。记录从19年前开始。

“……推定4000年前沉入海底的都市文明赛波姆的最终调查完了……经一百多回的尝试性挖掘，已经判明了其都市规划中枢部的位置……本发掘预定……”

希丹推断，由于在阿克威的地下沉睡着超古代文明的都市，教会对其进行了大量的挖掘，但从现在的情况看，教会是为了获得足够的力量反抗索拉利斯，自己支配世界。因此，才有了现在的灭顶之灾。

突然，教会的兄弟贝尔雷努出现了。他嘲笑比利的出身，说自己才是被选中的人。他要接受净化……打倒他后，在他身上发现了索拉利斯的印记。在他看来，教皇等人放弃了教会应尽的职责，妄想支配世界。而所谓的孤儿、难民的救济不过是教皇、主教们用来满足自己私欲的工具。这怎能称得上是“圣职者”的行为？他们没有资格作神的代言人。

比利：即使这些是事实，也只有神才能对他们下裁断！

贝尔雷努：神？那种东西在哪里呀？你们不知道教会一开始是作什么的？是索拉利斯为了管理地上愚蠢的人类而建立的。教会使用“信仰”和“技术”两大法宝

对地上世界的形势进行巧妙的操纵，被操纵的愚民进行连绵不断的战争，战争中的“人”和“兵器”的资料就源源不断的送往索拉利斯。你所谓的神又在哪里？

斯通主教出现，他杀了动弹不能的贝尔雷努：“无能的人类没有生存的资格！”斯通是索拉利斯派往地上的肃清官。因为察觉到教会的种种反逆行动而建立了处分者“艾东”组织，表面上是为了净化死灵，实际上是选出合适的人员监视堕落的教会人员，加以处分。但是，他给比利的是“别的角色”。

所谓的“神”和“信仰”实质是什么？比利所净化的“死灵”其实是索拉利斯做出的支配系统的一部分，实际上就是……

他的话被杰西打断了。他管斯通叫做斯坦。也就是在他脸上画出那道可怕伤疤的人。斯通逃走了，剩下暗杀部队。解决掉之后，斯通驾驶着他的移动要塞机甲出现了。塔姆兹被飞降的死灵所包围，情况十分危险！

众人赶快赶往塔姆兹。这时的卡雷鲁莲已经获知了他找了500年的那个“东西”的所在地，他派遣斯通前往教会发掘现场。

第三十六话　古代之声的回音 去向海底遗迹

经舰长的指引，希丹等人来到了教会发掘现场。这里到处都是索拉利斯本国的军队。

海中 米安在安排古拉夫去唤醒飞的意识。

回到发掘现场。这里是巨大的遗迹。空洞都市赛波姆，自己为自己建造的巨大灵庙。艾莉来到这里似乎总是有些魂不守舍。这里的隔离设备至今还能工作，是为了隔离什么呢？还有好似迷宫一样的建筑格局。这里面到底隐藏了些什么？

第三十七话　沉眠在深海的少女 魂之去处

来到最深处。右边的门内是一排控制装置，但是好像需要什么密码。左边的是通道。艾莉在通道中突然说出：“……血……血染的……我的血……一点也不痛。但如此地悲伤……”

“……那孩子从那时起就一个人在这里……”

艾莉跑进右边的门内，启动密码：“新的魂之器唷。愿你的灵魂在此安居”密码认证正确。

在玻璃门内，反应器中，出现了一个绿头发的少女。这是个人工生命体，恐怕是……

“分子级别的自律机械、又被称为纳米机械的集合体。”斯通进来了！他要带走那女孩！“这是解除我等人类的束缚，导引入神的御下的非常重要的存在（-factor-）之一。”“比利兄弟，将这纳米机械的群体交给敬爱的卡雷鲁莲大人。这是为了救人类。但只有被选中的人才能被救赎。在这地下遗迹都市沉睡着多少太古兵器，但我受命只是来取这个纳米机械群体。这其中的利害关系你们一定要明白。”

艾莉：不可以！不可以把这孩子交给他们！

比利：救得了，救不了，难道都要有带走这少女的你们来决定？我可并不认为你的这种行为光明正大。主教大人，我不会再对你唯命是从了！

斯通要逃，他带来了拉美西斯直属四元素中的托罗涅和撒拉弗塔，战斗开始。还好她们只是义务性的工作，很快就退却了。

这时，Yggdrasil的医务室。飞受到了召唤。他……

教会发掘现场

希丹等人追上了斯通。突然传来了声音：“……还来”

是什么？“还来、还来、”真红的威尔特尔出现了，伊多出场：“那是我的，还来！”

斯通被吓呆了。比利：“你是谁？”

“名字么，伊多。”

大家不得不和伊多战斗，但他实在很强。这时，威兹曼出现了，他用他的机甲暂时挡住了伊多。斯通趁乱要逃走，大家马上追了过去。但是，那孩子还是被带到卡雷鲁莲那里去了。希丹说，所谓纳米技术在这时的索拉利斯一般也是用于医药目的。也许在古代，人们将这技术应用于人体改造的领域，创造出摆脱人类束缚的新生命体。索拉利斯虽然在大战结束初期制作了亚人等等种族，但是遥远的远古文明显然会对他们现在的科技作出贡献。这可能就是卡雷鲁莲所要做的。

飞不在医务室，他在机甲格纳库。他自己也不知道出了什么事，只记得一醒来就在机甲驾驶舱，头很痛。

突然，Yggdrasil前方有敌人来袭。是斯通。比利要和他面对面了。这次的斯通不但被卡雷鲁莲改造，而且又得到了古拉夫的帮助。他竖起了障壁，简直刀枪不入。那障壁依靠的是斯通强烈的憎恶的感情所支持的以太能力。那憎恶……

4年前，他出现在比利面前是因为和杰赛亚的“友情”，是一起争夺葛布拉司令宝座的“友情”。斯通所爱的拉柯尔却嫁给了杰赛亚，而且杰赛亚得到了斯通梦寐以求的葛布拉的宝座，却突然从索拉利斯消失了，一直到四年前都没再出现。杰赛亚玷污了拉柯尔……玷污的证明就是……比利和他的妹妹……斯通使用了卡雷鲁莲制作的死灵，要把比利的母亲从苦恼中“解救”出来……在之前比利所有净化的死灵其实都是教会送往卡雷鲁莲大人处改造而做出的人类！这才叫有其父必有其子！

比利为他所杀的“人”而忏悔。

“不，你不必为你作的事忏悔！”杰西出现了。他对斯通说：“你说你和我的拉柯尔相爱？你真是一个十足的自恋狂！比利！用这个打碎他的障壁！”

希丹：啊，那是Buntline……那是将驾驶员直接乘坐的弹头用那个以太枪机甲射出，的确是可以将斯通的憎恶情感障壁打碎，但是……

杰西：比利，你和我的机甲合体攻击突破障壁！借你的肩用一下！

杰西的机甲变身成巨大的枪飞落在比利机甲的肩上。

“到此为止了，斯坦。但是，你死了也不会和拉柯尔见面，因为你去的是地狱！”

希丹：果然！杰赛亚前辈要使用那个！停下！听到了么，比利！比利？……没有回答！

“比利，你明白了么？斯坦那种人教授的都是诡计！那种捏造的信仰只是为了世上心灵脆弱的人的补偿而做出的系统。但是、真正的对神的信仰能从他人那里的来么？是自己自身中得来的。用语言是无法表达出信仰的，不要去问神，因为神是不会回答。你小的时候我教你用枪，你说枪是杀人的工具。但这话不对。并不是枪杀人，而是人杀人。你有没有见到被打倒的死灵们的表情？死灵化的人都被巨大的痛苦所缠绕，那种痛苦令他们想要人类的血而去袭击人。但是，这并不能解决他们心中真正的痛苦。将他们从痛苦终结救出来的惟一方法，就只有将他们消灭。被你打倒的死灵难道不都是带着安详的面容去的？你的枪是在拯救那些死灵化的人。你不用动摇你的信仰心。神就在你自己心中！”

比利：父亲……

杰西：好，就现在，发射、比利—！

杰西加农发射，障壁消灭了。

希丹：已经迟了，比利…！那是将搭乘者作为人间弹头发射出去的兵器！

比利：什么？难、难道、父亲他……混……混蛋——！

愤怒的比利将一腔悲愤发泄到斯通身上。巨大机甲破成了碎片。

……

Yggdrasil甲板。比利为父亲送行，朝海上连放两枪……

杰西：做得好……谢谢了，儿子。

比利：父、父亲！

希丹：前辈！你没事？

杰西：哈哈，我怎么会让这种愚蠢的机械一直这样下去？我作了改良、改良！不过这种事我也不想再作一遍了。

希丹：不过关于地狱……我实在很惊讶无神主义的前辈回认为死后还有世界……

杰西：噢？你听到了？那不过是随口咒他，对他那种混蛋难道不是正合适？

希丹：这真是你的风格。

这时，普利梅拉突然叫出声来：“爸……爸……”

比利大惊讶！“普、普利姆？你刚刚说什么？哎？普利姆？”

“爸……爸……”

杰西：哈哈，听到了吗？普利姆的诅咒似乎也解开了！

比利：哈哈……普利姆说话了！普利姆说话了哟！哎、普利姆、叫我的名字呀！比利—呀！

回到Yggdrasil内，杰西向大家解释了一些他所知道的索拉利斯的阴谋。那是他在普利梅拉还未出生的时候得知的，在卡雷鲁莲的指挥下，索拉利斯进行着极其秘密的计划——那就是M(玛拉克)计划。为了执行那计划，就要将数量众多的地上人由教会集合作试验体，也就是“死灵”的产生……

在索拉利斯杰西进一步探查这个计划的真相，得知了这个计划的中心科学家将试作机甲转移，其女儿也逃走的事。杰西得知了这件事之后就把自己的妻子孩子隐藏到了地上。之后他就去寻找那机甲和少女的行踪。他们是去了榭巴特。

“那少女是不是名叫玛利亚？”一个身穿奇怪制服的人走了进来，他自称是榭巴特的工作人员，目前被Yggdrasil俘虏中。玛利亚和巨大的机甲的确是在榭巴特。但是问到如何才能联系得上榭巴特，她也一筹莫展。忽然，她想起了什么：“巴别塔！——原来榭巴特就是在巴别塔顶上的都市，塔的顶上应该还留存有和榭巴特本国的通信设施……”

无论如何，这值得试一试。

索拉利斯，卡雷鲁莲和嘎杰尔法院

“回来了……那，有没有发现什么”

卡雷鲁莲：是的，纳米机械的集合体已经入手。

“太冒险了”

“我们的M计划进行的怎样了？我们需要完美的肉体。”

“我们花费了太久的时间，我们不能再等待一个文明到达她的终点。”

“我等，是为了“母”的存在而……”

卡雷鲁莲：哼！可是你们却为了自我的私利背叛了“母”——你们的创造者，现在却说出这种台词……

“那是……过去的愚行。是还被肉体的咒缚所囚禁而犯下的……现在不同了。”

卡雷鲁莲：我不会听你们的命令。你们早就失去了肉体，现在只不过是存活在SOL-9000上的数字资料。难道你们忘了是谁在那里将你们唤醒？对人类来讲永远的岁月，对神来说不过是弹指的一瞬。不必再犹豫了。

第三十八话　巴别塔 通天之道

进入巴别塔，这里面一派荒芜之色。怎样才能登上塔顶呢？这里似乎是有上行电车的中转站。在这里的控制室可以发动电车上来。飞等人登上电车……电车中继续上行，又有启动装置。飞成功的启动了电车。上行到了塔外，突然遭到了炮击，空中飞来的是葛布拉的舰！拉美西斯和米安又出现了！

拉美西斯：久等了，飞。上次在海中因为那个叛徒的帮忙没能消灭你。这次可不同了。你们一步也不能再上去了！

这一仗只要干掉拉美西斯的机甲就可以了！米安带拉美西斯暂时撤退。战舰的掩护炮火也很猛烈。但是随后从天空中发射的光炮击中了葛布拉的战舰。米安立刻命令全舰撤退。

飞等人继续前进，发现了一处控制室可以控制塔外侧的反射镜。但是现在还不知道那是干什么用的。穿越迷宫般的塔内建筑继续上行，他们登上了最顶层。上面似乎原来有什么装置但现在全部不见了。通信设施也没有……

大家正在绝望之即，突然从上方有巨大的机甲接近，机甲中是一个神秘的少女。

谜之少女：从这里开始是榭巴特的领域。无论任何人侵入这里，我和我的Seibzehn都会清除干净！

不等飞解释，她就发动了攻击。

和Seibzehn战斗了一会儿，榭巴特出现了。一个威严但不失慈祥的声音说道：“到此就可以了。玛利亚。带他们到这里来。”

玛利亚：“遵命。婕法女王。”

索拉利斯。

以西结

“……该死。和榭巴特接触了……”

“榭巴特也有神之机甲……在我们准备好同调之前会阻碍我们。”

“消灭榭巴特？怎样处理他们的障壁？”

“Achtzehn的重粒子炮可以补正空间的歪曲。”

“要动用Achtzehn？”

“再教育已经完成，降下部队的编制也终了。”

“人体的影响？”

“已经调整完毕。”

“那可有趣了。”

榭巴特

玛利亚：这里是空中都市榭巴特的最下层位置，停泊区，先前失礼了。我是玛利亚·巴尔提扎尔。

飞记起那个隐居在地下溶洞的巴尔爷，难道？这么说来，这台Seibzehn和爷爷的卡拉米提还真像——那正是Seibzehn的原型。玛利亚听说了爷爷的消息大喜过望！那时爷爷因为要去找寻“重要”的东西而独自离开，而玛利亚和父亲则被索拉利斯逮捕，好不容易才……玛利亚要飞他们先上去，汇合后她会带领他们去宫殿。

这里，就是榭巴特，和索拉利斯对抗的惟一的组织……

第三十九话　天空的榭巴特 倾听风中的歌声

榭巴特市街，静静站立在天光云影中的空中之城。

风穿过了古老的建筑，留下周围一片蔚蓝，轻柔得像是阵阵不息的叹息。

人影淡淡，风车转过宁谧的空间，把石阶回廊映衬出了幽潭涧底一般的清澈和朦胧。

飞他们站在飞石上，任由光滑的石面将自己送上隔离开人间烟云的空中高阁。

转过去，云影在身边分和。

转过来，澄净的视野仿佛在跟随自然安稳的心律。

而他们，早已经自失在这一片意境之中。

一个女孩的房间，一堵被毁坏的墙。如此的不协调却在时间的作用下趋于缓和，就和这个天空之城一样，曾有过的伤痕过往，都已被一片沉默所遮盖。

飞：“这是……难道这是被索拉利斯……”

希丹：“我猜这应该是个孩子的屋子。”

艾莉看着种种的摆设，沉默不语。每一个人都有过童年，那么的纯真，那么的充满朴实的梦幻，只是回忆和眼前的光景一样，一片陈黄。

希丹：“曾经在这间屋子里的孩子，抱有着怎样的明日之梦呢？”

艾莉：“我们所认为正确的行动，不被时间改变的人们之间永不停止的争斗……一直都在制造着生命的流失……”

飞听着艾莉略带伤感的话，一样的沉默不语。每一个人都会沿着一条路不停地往前走，有时自愿，有时无奈，但是谁也说不清楚这一条路将把自己，将把受到自己牵连的人引向何方。

“在世界上，总有那么多人，不在意他自己是否伤害到了别人……”玛利亚走了进来，和她的语音一样，那么轻，没有惊扰到任何一个人。“这就是你们所在的地方。婕法女王告诉过我，500年前的大战中，这个家永远地失去了平静和安全，但它一直保留到现在，就是为了给那场大战留下一个最客观的警示，使人们不会忘记战争带来的伤害……谢谢你们在这里等我，现在请跟我一起到宫殿里去。”

飞他们跟着玛利亚一同走向榭巴特王宫，一路并没有过多注意王宫的景貌，而只是在回味着玛利亚那几句话。

在王宫之前，飞又一次见到了斗蓬男威兹曼，威兹曼又一次告诉他，这里就是他父亲学武的地方。但泛起的激动却在见到婕法女王后，被她那安详的目光平息了下去，在这女王面前，别人所能感觉到的，只是一片空明。

婕法：“欢迎你们。我是榭巴特的女王，婕法。”

艾莉：“女王陛下……你，你？你是……”

婕法：“也许我的外表令你们错觉，但实际上我已经有522岁了。”

飞：“522岁！会有这样的可能吗……”

“是的……我和一部分家臣曾经使用一种延命装置，我们的生命就这样被生生延续了下来……一直到那个最末之日的到来，那一天，那一个男人……这是为了赎罪，因此让我们被延长的寿命成为长久的刑罚……500年前的那场悲剧啊……”婕法女王的眼瞳透过逝去的时间，将遥远的过去复现在眼前，染满了故事的灰色和伤感，但在飞他们眼中看来，却依然这样的清澈如水。“让我们先停下那么遥远的故事吧。你们一定从威兹曼那里听到了不少。他是受我命令，到下界去监视那个人的行动的。同时，他也担负着将一些地面上帮助我们的人带回到榭巴特来……500年前，我们为了地上人的解放而加入了反对索拉利斯的战争，此后我们一直坚持着这种力所难及的抗争。地上人啊，你们可从心底找得到帮助我们的真实心声吗。为了把人们从索拉利斯的支配下解放出来……为了构筑一个真正的自由而和平的世界，我们必须坚持下去。”

飞：“我明白……你的说法是正确的。但是，又有什么能保证你们不会和索拉利斯一样呢？如果索拉利斯被推翻，人们还是要接受一个新的支配着。”

婕法女王：“但是，我们的一切行动都纯粹为了地上人的未来却是事实。我们相信并一直在告诉自己，索拉利斯被打倒后，地上人将会得到真正的独立，而将和我们分享同一片自由的天空。”

飞：“……”

婕法女王：“也许你可以在这个宫殿里休息休息，好好地思考一下，自己该怎样作，踏向什么样的方向。不过请记住，索拉利斯仍然会一刻不停地朝着自己的目标前进，我们也许没有太多的时间犹豫不决。特别是作为你，艾莉……以前你所有的家庭，你所有的朋友……从此以后将变为你的敌人。你的决心将决定着自己同伴的生死会否受到这些关系的牵连……”

艾莉：“……是的……我明白。”

婕法女王：“很好。那么就请先休息一下。”

静寂的空间，外面清风回环的自问。目睹了那么多事，听到了那么多的声音，就象是杂乱无章的千丘万壑，在这一刻汇聚到一条河流中去。

那一刻，飞带着同伴，走过了寝室的门槛，走过了摇曳不决的时间光影，充满信心的走到了女王面前。

婕法女王：“你可否下定了决心？”

天空之城，在清风中千百年的容颜不改，飞深深吸了一口气，仿佛可以闻见时间永恒留下的芳香。“我心已决！”

第四十话　侵入者！等候在格纳库之物

突然，榭巴特发生震动。有敌人闯进停泊区，破坏了障壁发生机，障壁展开率下降了70%！闯入者向着17号格纳库逃跑了。17号格纳库？那可是Seibzehn的格纳库。玛利娅立刻就要赶往仓库，飞决定和玛利娅一起去。

电梯降到一半就不能走了，大家只好绕道下行。走过迷宫一般的榭巴特通风管道，终于来到了格纳库。侵入者就是……多米尼娅！她要抢走Seibzehn，说这机甲本来是索拉利斯的东西。突然，她认出了玛利娅……尼古拉博士的女儿。

“呵呵，小姑娘，你想知道Seibzehn被诅咒的秘密吗？那是十几年前的事了。我们的科学家花费了大量的心血来研究机甲进化的方法。但是即使是最优秀的驾驶员，只要他是人类，他和机甲之间也会有时间差的延迟和出自人类的误差。这就是你父亲尼古拉致力研究的方向。他是个神经机械方面的天才。他寻找着使人类超越人类极限的方法——人机融合。或者说，他们在创造着一个新的物种，一个有人类的智慧又拥有无限生命的武器。这就是尼古拉的梦想。他使人机融合成功，同时也打开了地上的拉姆兹们的地狱之路。在伊格尼斯的战斗中、吉斯雷布的BattleRing中获得各种资料、收集零件作为实验材料。这样就生出了人型特殊变异体——死灵。合格的死灵被解体、再合成，变成机甲的中枢控制回路……机械的一部分……这就是你父亲伟大的研究成果，人机融合机甲的试作机，这台Seibzehn。要知道，Seibzehn的制造是牺牲了星辰一样多的地上人的生命才完成的。而且，Seibzehn的神经回路还是……”

“说这么多够了吧？多米尼娅？”比利的父亲杰西出现了，“为什么女人总是在那些不该她们管的事情上饶舌不休？真没用！”

多米尼娅：“杰赛亚？你……你在榭巴特作什么？你不是本来要做下一任的葛布拉指挥官的吗？”

杰西：“别那么激动，那对美容不好。你今天放的火已经够多的了，大人的事情你还是别管了，而且只有玛利亚才能动用这台Seibzehn，你又不是不知道！”

多米尼娅忿忿地走了。

杰西：我们的客人已经到了，我们上去吧。Yggdrasil也停好了。去和其他人汇合吧。但是我总是有不祥的预感……

玛利娅：Seibzehn……

第四十一话　榭巴特袭击 父之遗产

榭巴特王宫

索拉利斯的机甲部队正在急速地接近榭巴特。由于多米尼娅的破坏障壁暂时不能正常工作，必须派遣行动小队分头迎击敌人。榭巴特的人不习惯机甲战因此要由飞他们代劳了。

但是秋秋居然也要求上战场，飞要她做个好孩子乖乖地回Yggdrasil上去，她居然说：“秋秋、不是好孩子的aiu，而是在危险的年龄的aiu。所以秋秋也要加油的aiu！和大家在一起的aiu。好吧？好吧？”

飞实在没办法了，玛利娅要秋秋先和榭巴特的秋秋们一起，秋秋兴高采烈地像个皮球一样的“蹦”着“滚”着走了……

从雷达上显示，敌人分成4个小队分别进攻障壁发生器。但是在小队后方还有正体不明的巨大机甲，放出影像来看，玛利娅惊叫：居然是Achtzehn！是当初由父亲负责设计的2号机，也就是Seibzehn的兄弟机。但是当初逃跑前，父亲已经把设计图纸全部烧毁了怎么会……

巨大机甲发话了：听着，榭巴特的人们！

这声音是父亲的！

有些很有趣的老鼠在你们这里避难，我要拿他们来做Achtzehn的试验。老鼠也好，榭巴特的人如果也要插手的话也好，都来做我实验的豚鼠吧！

(C) NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

玛利亚不敢相信这是他的父亲，婕法提醒她这是敌人的阴谋，不要忘记他们父女在索拉利斯所受的苦。

先生赶忙布置迎击任务：

第一队由艾莉负责迎击，是多名索拉利斯士兵和2台小型机甲。敌全体以太攻击即可。

第二队由巴尔特负责，是两台机动力高的白骑士机甲。

第三队由飞负责，除了2个白骑士以外还有一台会超音波攻击的大型机甲。

第四队由比利负责，还是一大两小的机甲配置但大型机甲以力量型为主。

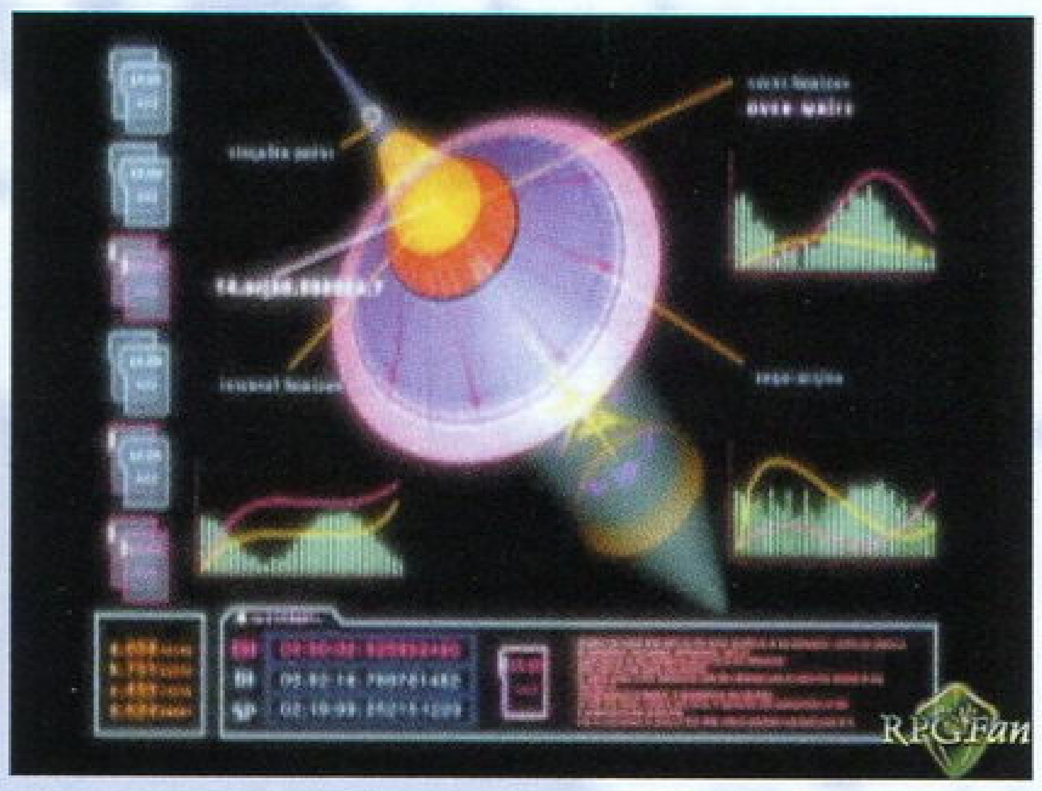
出击！

全障壁发生器安然无恙。

王宫里。屏幕上榭巴特的机甲部队迎击Achtzehn，但是被它轻松击碎。Achtzehn使用了新型兵器——对机甲用精神干扰。这使得所有人的机甲都动弹不得了！虽然它只能暂时阻断机甲的神经回路，但这些时间已经足够Achtzehn摧毁榭巴特了。

“人类，是如此不完全、愚昧的生命……让你们见识一下完全生命的伟大！人的智慧和钢的强壮的结合，这台Achtzehn的力量！”

现在能动的机甲就只有Achtzehn的兄弟机Seibzehn了。但是玛利亚怎么能下得了手呢？



这时，秋秋突然跳了出来：“我要去的aiu！我一个人去的aiu！没问题的aiu！守护神会保佑我们的aiu。秋秋去的aiu！”玛利娅跟在她后面跑，秋秋爬上了榭巴特的塔顶。

尼古拉：什么，这种天文学分类智能级别低下的，下等生物是……

秋秋：不许无礼的aiu。我不是下等生物的aiu。是秋秋的aiu！让我来教教你这个坏孩子的aiu，把你这大块头撞到天边去的aiu！

在振奋人心的音乐声中，秋秋身上的宝玉开始放光，在一片光芒中，秋秋的身体逐渐巨大化，变得和Achtzehn一样大了！“成功了的aiu！变成大大的aiu！”她勇敢地和Achtzehn战斗！

Achtzehn：低级的下等生物居然能如此。

秋秋：秋秋不是下等生物的aiu。趁还没有输得太惨的aiu，还是赶快道歉的aiu，否则就来不及了的aiu。

Achtzehn：混蛋。去死吧！

它放出重粒子炮，秋秋掉在地上，好像受了严重的伤：“好痛痛的aiu~”

玛丽娅：秋秋！

尼古拉：原来如此。你是这个星球的巨大原生动物。不是龙的幼体。学名是Dotesque Chu-Chupolin（智能级别、天文学的低下）！还没有灭绝。但是怎么会摆脱遗传因子操作的小型轻量化的呢……一定是榭巴特的贤者敲除了刻印（-Limter-）。有趣。真是非常有价值的豚鼠。拿回去一定要做很多很多的试验！

这时，希丹先生的女儿米多莉跑了过来：“大姐姐……叫吧……叫你的父亲……不……那边的那个东西……不是那么可怕的……”

玛利娅看看米多莉，看看秋秋，看看Achtzehn……她下定决心，一遛飞跑前往机甲格纳库。“Seibzehn! 对不起……出发吧！索拉利斯的………索拉利斯的……敌人、在等着呢！”

Seibzehn和Achtzehn面对面。

尼古拉：Seibzehn！是玛利娅？

玛利娅：………我的确是玛利娅·巴尔提扎尔。但你……你是……

尼古拉：当然是我，尼古拉！看看这个，玛利娅，我研究的成果！如此巨大、强壮、永远闪光的躯体！不老不死。我创造了一个新的物种！

玛利娅：………我还是喜欢人类时候的父亲。那样温柔的微笑……我希望能永远……永远在我身边！尼古拉：玛利娅，你是我的女儿。你知道人类有多愚蠢。你不必和那些愚蠢的人类一起。现在、来吧、玛利娅。和我一起开始生命新的篇章。让我们一起创造新的未来。我答应你会永远永远在你身边保护你！

玛利娅：………父亲……Seibzehn……

Seibzehn不听控制地反抗尼古拉的话。

尼古拉：Seibzehn……你想反抗你的造物主吗？有趣，就让你瞧瞧Achtzehn的力量吧！

一场苦战

尼古拉：玛利娅……听得见么？我现在要通过远隔操作解放你那边的重粒子炮封印！用那个打倒我。

在索拉利斯被洗脑的父亲现在经过战斗中Achtzehn和Seibzehn的共鸣作用，恢复了良心回路。以前存放在Seibzehn的资料全部传回。虽然失去了身体，但是父亲的心是和Seibzehn，不，是和玛利娅永远在一起的！从此永远在一起！使用重粒子炮完全摧毁Achtzehn吧！

玛利娅无法做得到！这时Seibzehn突然不听从玛莉娅的指挥，是父亲在远隔操作，Seibzehn重粒子炮射击！

玛利娅：……父亲——

尼古拉：玛利娅……我和你在一起。从现在起到永远……

玛利娅：……父亲……

王宫

障壁修复完毕。敌人也击退了。尼古拉博士的事情很令人惋惜，但是为了为博士报仇，一日不打倒索拉利斯，真正的和平就不会到来。索拉利斯是依靠三个障壁（-Gate-）隐匿于人们的视野之外的。其中一个障壁就在“教会”的地下深处。其余的尚不知道在那里。不先破坏障壁就不能前往索拉利斯。

先前接到线报说尼桑遭到阿威的军事攻击。夏康终于对尼桑动手了。他的目的是法蒂玛家传说中的宝藏“法蒂玛碧玉”，也就是神之机甲。榭巴特帮助巴尔特改

造了潜水艇，现在它可以在空中飞行。而且玛利娅和秋秋也加入到同伴的战斗队伍中来。榭巴特地下的神之机甲在这时竟然也发出了共鸣，似乎是和艾莉同调。这使得女王和威兹曼更加确定艾莉的身份了。

飞，得到了榭巴特三贤者的武术名家卡斯帕的指导，受益匪浅。准备完全，大家向尼桑出发！

第四十二话　守护沙漠之王 尼桑之微笑

翌日，飞来到 Yggdrasil 舰桥。

巴尔特：我们的Yggdrasil在榭巴特的技术帮助下又得到了重生！我将此船命名为“三世”！

西格：重整之后的船体操作和以前大不相同了。

[船停泊在尼桑。飞、希丹和玛利亚偷偷的潜入民宅后院，发现这里异常宁静，居民们全都不见踪影。西格认为他们的失踪和法蒂玛王朝的宝藏有关。]

希丹：看来夏康也意识到他的末日不远了。但是如果此役我们不能击退和他的士兵，那么可能会令我们自己陷入到更加不利的局面中。让我们努力营救这里的居民吧！

[一行人冲过篱墙，将蜂拥而至的夏康亲卫队一一打倒。尼桑又重获自由！但是法蒂玛碧玉和传说中的宝藏依然在危险之中。他们找到了滞留在此的修女姐姐，得知一半的居民逃入了大圣堂后面的大灵庙避难，历代的大教母和阿威国王们的灵寝就停放在那里。而夏康竟然打算使用已经死去的先人们的虹膜！。]

希丹：等一下！什么虹膜？

巴尔特：所谓的法蒂玛碧玉就是法蒂玛王朝继承人独有的蓝色眼瞳，也就是虹膜。只有当王朝的继承者认为的确已经到了王朝最危急的时候才能够使用这法蒂玛碧玉，打开碧玉定藏的门。500年来从未有人打开守它。但是夏康这老匹夫居然敢惊动先人的躯体，这简直匪夷所思！必须立刻阻止他！

西格：慢！我还有个提议。夏康来到这里孤注一掷，那么阿威的首都一定后防空虚，这是我们收复都城的最佳时机！

众人也都赞成这个提议，于是巴尔特带领飞和比利留在尼桑夺回宝藏，其他人和西格驾驶飞艇前往沙漠。玛露也要和巴尔特同行，四人一起进入大圣堂后的灵庙入口……这里通往深深的地下，简直走不到头！终于来到地下深处的灵庙之门，巴尔特却差点想不起开门的方法？幸好玛露在。巨大的铁门缓缓滑下，露出深邃的入口。

一进去四人就遭到夏康亲卫队的袭击，清除他们之后发现这里果然有许多避难的村民。他们被威胁不许出声不许随意离开，现在终于得救了。道具屋的老板和老奶奶也在这里，可惜买不到以前的珍贵道具。玛露看到先人们的棺木还都完好无损，大家都庆幸终于赶在了夏康前面。灵庙深入进去就是要塞，但是已经很久没有使用了，电力都没打开。剩电梯上行，来到一处有着天使雕像的闸门前，这一时天使雕像和大圣堂中凌空相对的雕像一模一样！

[检测仪器从地底升起。]

巴尔特：要使用法蒂玛碧玉了。但我只有一只眼可用，那另一只……

玛露：看我的

[仪器扫描了他们的眼睛，门开了。]

飞：这就是……法蒂玛碧玉

巴尔特：对。夏康那个老废物一直以为碧玉会是一块皇家珠宝什么的，他哪里想得到这个？

[再向前走就是要塞的控制室了，也就是驾驶室，但这里也找不到动力开关。继续走，前面又有一个法蒂玛碧玉开关，试了试却没什么动静，接下来的圆形大仓库内发现了一个巨大的红色机甲！。]

就是它！在机甲脚下的墙上还发现了一行铭文：“给来此者以和平，为远离灾祸，我们将封印在此的遗产的命运交托在汝之手中”。

灯亮了。要塞可以开动了，巴尔特回到驾驶室想打开仓顶，但却误碰了武器系统的开关，一声奇异的呼啸，一束BEAM炮飞射出来，直向巴别塔飞去，擦身而过。天！这是什么？在大家惊诧而又怒目而视的目光下巴尔特终于找到了正确的开关，打开了圆顶。

突然，一个苍老的声音传了进来：“做得很好！巴尔特洛梅王子。谢谢你打开了封印！”

什么？难道又中了夏康的圈套？赶往机甲仓库的路上一层又一层敌兵包围住了巴尔特他们。玛露情急之下居然自己跑进了机甲仓库！就在这万分危急的时候，西格尔德出现了！夏康见势不好仓皇退入机甲库：“不管怎样我手上还有那女孩和机甲！”仓门紧闭，想打开必须要靠法蒂玛碧玉，但玛露却被锁在门那边！

西格：别着急，用你的眼睛看着那机器！另一半我来！

巴尔特：但……你怎能？

[检测仪扫描了他们的眼睛，打开了门。]

巴尔特惊讶得说不出话来……

西格：时间紧迫，快去救玛露！

门内夏康手下的机甲被神之机甲击毁了数台，是玛露？一阵弹雨扫射过来，巴尔特逃进驾驶舱，玛露受了伤躺在里面，她的腿被打伤了。

巴尔特：笨蛋！你干嘛要做这么危险的事！

玛露：我……这不打紧。我只是想我至少可以为你做点什么。

巴尔特：笨蛋！你这个大笨蛋！

玛露：呵呵

巴尔特坐上驾驶座，但却找不到操纵杆。两台新型艾东机甲逼近了他。

夏康咆哮着：一点小伤以后可以修，先给我废了他！

西格：若！你还好吗？

巴尔特：西格！快告诉我这个东西该怎么动？

一台艾东瞄准驾驶舱射击。神之机甲抬起了手臂抵挡。

希丹：我知道了！你只要用想的就可以操纵了！很显然，神之机甲并非是用机械操纵而是用精神操作。还记得艾莉和那台（在榭巴特的）神之机甲是怎么起反应的吗？

巴尔特：但是……

希丹：玛露也是这样动的。你只要想像这台机甲的动作，它会按照你脑中所想的作运动。

巴尔特成功地击毁了那两台艾东机甲。夏康逃走了。玛露在希丹先生的医治下也平安无事。数日后在尼桑，巴尔特问起西格他们突然返回的原因。

西格回答说：因为在阿威都城的起事太过顺利，那里根本就是空城一座。而Yggdrasil的雷达此时又发现数台机甲往尼桑西部……这说明了障壁的所在，也就是夏康的巢穴，在尼桑西边的大洞穴。

第四十三话　第一障壁 玛露的祈祷

巴尔特、比利和飞前往那个洞穴。这里又有两台艾东机甲等候在此。难道又是一个陷阱？巨大的石门内，一个深不见底的深坑上三座凌空飞架的桥汇集中心一点，那巨大的能量装置就是障壁发生器。夏康早已埋伏多时，长期的临护工作使得他熟悉了障壁的发生原理，可以从障壁获取无尽的能源！但还是被比利解决了。突然，空中一个熟悉的声音响起：

“你渴望力量吗？”

是古拉夫？又是他？

他给夏康的机甲又充满了邪恶的力量！又一场鏖战……夏康终于完全摧毁。

巴尔特：夏康！二十年前，要不是因为你贪恋权力，玛露也不去失去她的家……也不用流离失所。

夏康：你懂什么？你生下来就在帝王家！

巴尔特：宝座吗？你能得到的。可作为一个王，要担负所有最沉重的责任！你这个废物是永远不会明白的！

障壁和夏康连同他的野心在爆炸声中化为灰烬。阿威都城法蒂玛王宫的观礼台前，热情的民众聚集在广场上，庆祝国家的复兴。

巴尔特按照父亲临终时的遗愿，当众宣布阿威成为共和国。面对西格和梅松卿的疑惑，巴尔特只解释说这是父亲的遗愿，而自己也实在不适合作一个循规蹈规的王。但西格说：听听外面的欢呼声，人民希望你作他们的领袖！而你难道不需要得力的助手吗？

巴尔特：西格……

[入夜，巴尔特起身前往梅松卿的房间，询问西格的身世。]

梅松卿：那是在很久以前，陛下（巴尔特的父亲）爱上了一位伦恩族的美丽女子，那是在阿威东部的一个小小的异教部族。然后，她突然消失了，后来听说她有了孩子。

巴尔特：难道是父亲抛弃了她？

梅：据我所知，是陛下被抛弃了。西格在阿威东部沙漠中出生，直到10岁，他被选入王家亲卫队中。

[巴尔特走出房间，在阳台碰到了西格。他问起西格的母亲。]

西格：她在我很小的时候就去世了。她是个很温柔的人，但在我出生前她似乎就被告知得了绝症，因此离群索居，甚至不敢面对她喜欢的人……

巴尔特：那么你父亲呢？

西格：他似乎并不知道我出生的事。但即使如此他待我也如同亲生孩子一般。当然，我并没告诉他我是谁。既然母亲不想说，我也不想违背她的意愿。

巴尔特：今天我向大家有宣布的父亲的遗愿并非全部。我必须和我的兄弟分享他的遗产。他曾这样说："你必须和你的兄弟共享人民的支持"。

西格：！

巴尔特：这句话困扰了我很久，我一直不明白他的意思。不过现在我想说的就只有一句……晚安！

第四十四话　第二障壁 巴别之光辉

早晨、法蒂玛王城会议室。

巴尔特："在大家的努力下，终于将阿威从夏康和葛布拉手中夺回。衷心感谢。还有两个地方要从索拉利斯和葛布拉手中取回，破坏那里的剩下的两个障壁，否则就不能找到索拉利斯的准确位置。解读夏康所持的资料，障壁的位置是呈正三角形的顶点分布。一个顶点在大灵庙，剩下的两个会是在……"

经大家分析的结果可能就是在"教会"本部的地下。碧玉要塞的主炮可以摧毁任何坚固的目标，但是要破坏那么深的目标就需要配合巴别塔上巨大圆镜的反射。这是远古文明留下的智慧组合。先生、飞和艾莉前往巴别塔调整镜子的方向，比利、秋秋和巴尔特留下操作炮台。

[以西结。]

长老们正在斥责拉美西斯接连的失败："没能阻止飞他们和榭巴特接触；伊格尼斯的损兵折将、塔姆斯的败退、艾鲁鲁的失责……总是那么没用、失败者……垃圾！"

拉美西斯忍受不了"垃圾"这样的侮辱。米安提醒他："阁下！冷静些！保重身体。先前战斗中的伤势还没复员！"

长老们可不管这些："哼！这是事实！你那是什么态度！这是对主人尽忠的表现吗？也好，拉姆兹们正打算破坏障壁发生器，给你机会让你发挥你真正的实力各他们看看……如果你不是垃圾的话……"

拉美西斯拖着重伤的身体强要上阵，四元素美少女拦住了他："长官，让我们代替您去吧！为了实现我们的理想！"

[巴别塔。]

飞他们前往反射镜控制室。

[Yggdrasil 上。]

比利他们也出发了。

[反射镜控制室。]

希丹：我来操作反射镜，你们到外面去防止敌人的入侵。

飞和艾莉出去。先生和比利联络，准备作战。

[多米尼娅和克尔维娅出现。]她们怎么会知道这里的作战？

多米尼娅：当然了。伊格尼斯升起了远古的炮台，而且这里是它的反射镜，很显然你们要攻击的是教会地下的障壁发生器。我们不会让你们得逞的！

[战斗。同时在碧玉要塞，巴尔特和秋秋也迎击托罗涅和撒拉弗塔。比利在驾驶室准备射击。]

发射！

希丹：呼……好像偏了……比利！马上准备下次攻击！

[两边再次战斗。]

比利再次发射！ beam 炮正中障壁！作战成功！

四元素退却。

第四十五话　第三障壁 黑暗之海底

[法蒂玛城的议事厅。]

地上的障壁还剩下一个，障壁是以索拉利斯为中心呈正三角分布。从地图上看，已经可以确定三角形的两点，那么另一点有两个可能的位置，一个在雪山，一个在深海。先生和艾莉都无法确定索拉利斯的详细位置，只知道那是海中，因此可以断定，第三个障壁在深海当中。但是在那样的深海中，Yggdrasil 无法承受巨大的水压，只能求助于塔姆兹的海上救援队。

[以西结。]长老们继续唾骂拉美西斯：

"地上的障壁只剩下一个了，干什么吃的！为什么活着的？就是，垃圾就是垃圾，对这样的东西绝对不能有什么指望！但是"阿尼姆斯"的资料找到之前还不能同调。当然，在没得到原型之前这样的可能性还高一些。就像过去一样……我们不能让羔羊都得到自由。"

卡雷露莲出现："你们好像并不怎么关心障壁。"

"你？不是这样的。我们只是不想让恐慌在 Etrenank（索拉利斯的首都）扩散。"

卡雷露莲：那些愚民只要天帝出面说几句话就可以糊弄了。

"你觉得该隐会被接受么？他那样的肉体早就超出极限了"

卡雷露莲：必要的话可以使用克隆体，反正那些愚民也分辨不出，即使是障壁被破坏了也不会比以前的灾难更厉害。而且……我从记忆晶片中发现了非常有价值的情报——"母"。母在那些拉姆兹中。

"我们的母在其他的地方？为什么我们一直没发现？"

卡雷露莲："母"的特征——母的假面-Persona- 要到一定年龄才会出现。现在她很有可能已经转生成为"对存在"。

"对存在？那个尼桑的女人的……"

卡雷露莲：我打算使用那个赛波姆文明的纳米技术产物"艾美拉达"。

"你想从塔姆兹回收什么？为什么？"

卡雷露莲：是想确认。 我们所说的"母"，那个纳米机械群体——是接触者和对存在创作的人造生命体。在 4000 年前。

"那母的记忆……"

卡雷露莲：对，就是这个。我们可以得到一些反应。但即使我们没得到什么反应或者艾美拉达被破坏了……我也能得到我要的资料。而没有这个，我的计划就无法得到支持。

[Yggdrasil 向塔姆兹进发。和塔姆兹的舰长见面后得知前方的海藻聚集处（x1507 ，z1235）就是传说中宝藏的聚集地，也就是这次的目的地。舰长还传授了许多潜水的经验，有的地方如果不连续跳跃是无法顺利通过的。这里也有新的机甲装备品卖。准备完毕，潜水出发。当他们穿过一扇铁门，他们找到了障壁。在障壁前站着一架淡绿色的机甲。她没有双臂，头上却生出两只巨大的翅膀。]

飞：这就是，第三障壁……你是……

绿发女孩：我要……杀了你。

[突然，在她机甲旁边又出现了一个巨大而面目可憎的棕色机甲。他自我介绍说名叫"卷帘"，卡雷露莲的追随者和人机融合的实验品。]

卷帘：我们现在的任务全部都是在搜集证据。只有想我这样冷静而沉着的人才能完成。别担心，我来这只是旁观，艾美拉达会替我照顾你们的。

艾美拉达：……杀了……你。

[同伴们打败了淡绿色的机甲。突然障壁开始震动并龟裂。]

艾美拉达：金……姆……啊，我，我……

卷帘：hohoho、这样啊……你看到了，记忆或者说记录的解放现象……就像卡雷鲁莲所预料的结果……留下烙印的表露。不管怎样，已经足够证明了。失礼了，我必须去将结果上报。这女孩你们收着吧。随便怎样。不管怎么说，她是你的"女儿"。

他走了。艾美拉达：啊啊啊啊啊啊啊！

[障壁爆炸了。在 Yggdrasil 的军械库。]

艾美拉达：金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！

飞：……我说……这……到底是在说什么？

艾莉：……飞……你的意思是他很像什么人吗？

艾美拉达：什么"像"？金姆就是金姆！

艾莉：金姆？很像飞的人吗？他是谁？是创造了你的人吗？

艾美拉达：什么"创造我"？金姆就是金姆！你看不到么？金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！金姆！你就在这！我是在做梦吗？好长的梦！

艾莉：听起来你很像他。一个对她来讲很重要的人……可能就是创造了她的人……

飞：啊…………喂，我的名字是飞。不是金姆。

艾美拉达：哦，我知道，飞的金姆。听着！听着！我做了个好长好长的梦！

飞：……金姆也好啦……

希丹：对这孩子来说，"金姆"不仅仅只意味着一个名字那么简单，可能更像是……"父亲"。

艾美拉达：听着！听着！金姆！我做了很久很久以前的梦。金姆那时更老，我在一个亮管子里……金姆在往白色的软糖里面塞着什么，我想那是为了让我早点从管子里出来。但是……很快的……所有人都不见了……我的身体消失了……我在一个黑暗的地方过了很久很久……求你了！答应我你会留下来，飞的金姆？

飞：呜？……好的。

艾美拉达：真的？真的？真的？

艾莉：真的。

艾美拉达：别打扰我们！你这欧巴桑是谁？我在和金姆说话！

艾莉：欧巴桑……也许我该把你扔回海里去……

飞：嘿！

艾莉：你干吗不就作她的金姆呢？飞……的金姆！

飞：呜……哦……那个，你有名字吗？

艾美拉达：哦！不！你好狠心，飞的金姆！是我，艾美拉达，艾美拉达！金姆给我这个名字因为我有绿宝石（emerald）般的头发！你忘了吗……

飞：啊，是啦！艾美拉达，对吗？好的，艾美拉达。我这次会一直跟你在一起的，艾美拉达，我答应你!

艾美拉达：真的？真的真的？耶！

希丹：……卡雷鲁莲将她像普通的士兵一样使用。可能他已经从这女孩中得到了什么情报。谁知道他下次想干什么？我们必须在发生情况之前找到索拉利斯……

[这是从榭巴特来电，发现了索拉利斯。在海面上一块巨大的区域开始发光。慢慢的，一座几千丈高的巨大的银色的塔出现了，并且在继续增高……最后形成了一个伞形的城市。这就是索拉利斯。]

第四十六话　潜入！天上乐园索拉利斯

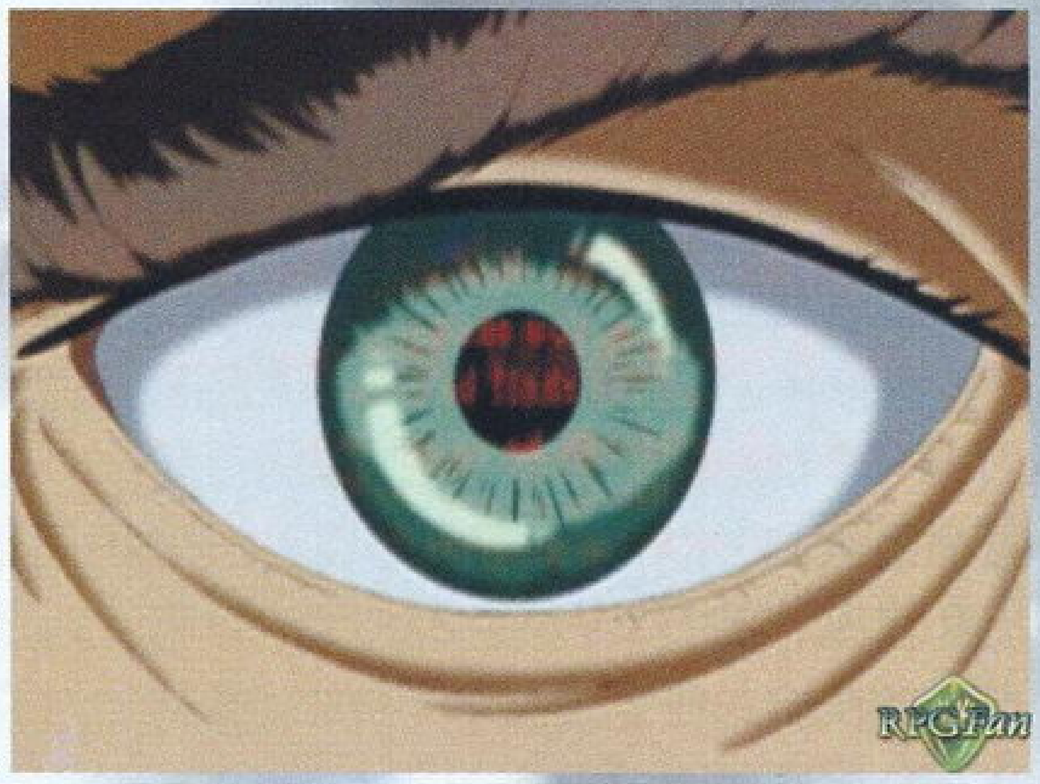
[在榭巴特，大家商议怎样越过索拉利斯最后的主障壁。先生提议用玛利娅的Seibzehn重粒子炮将障壁空间歪曲中和，打开一个小缺口，派遣小分队利用短暂的缺口进入索拉利斯，伺机破坏主障壁。飞和艾莉跟随先生一起去。]

先生和妻子唯告别。

希丹：这是我自己选择的路，已不能回头。

唯：你会受伤……他们也会受伤……

希丹：的确。但我已没有其他的选择。如果我被黑暗吞没，到那时，我想我已经……



唯：不要再说了！我都知道了。那，这个，你的剑……

希丹：那你也……好好照顾米多莉。

杰西和希丹告别。

杰西：听着，修迦。我也会去索拉利斯。不要以为我会去帮你的忙，我虽然不知道你要干什么，但是如果你站在他们一边，我会毫不迟疑的杀了你，即使是从背后……

希丹：是……那时就请拜托了。

杰西：呵！这么没勇气。

王宫谒见之间

希丹：出发吧！玛利娅，我们就拜托你和 Seibzehn 了。

玛利娅：是！ Seibzehn 发进！索拉利斯！你们的末日就要到了！拜托了！Seibzehn！重粒子区局部展开！空间歪曲修正开始！

障壁打开了。众人跳下索拉利斯。巴尔特、利柯、哈马另外分头前进。玛利娅返回保卫留下的同伴。

索拉利斯的重力系统和地面是相反的，他们在物资集配所看到很多从“教会”运送物资和情报的集装箱。飞不小心走进了一个圆筒形传送器，被直接射入了第三市民区。这里好像一个巨大的蜂巢。人人都好像工蜂一样整日劳苦工作。一个狂热的自由主义者在鼓吹他的自由意志但立刻被安全机器带走。

飞在这里见到了一个酷似以前拉翰村那个叫蒂摩西的人，但很遗憾，他不是蒂摩西，而是萨姆松。他曾参加过阿威的比武大会所以他认出了飞。他本来会进行“记忆重构”(间或于洗脑和健忘之间)，但却因为他人的疏忽而保留有记忆。在他看来，刚才的那个家伙死得毫无价值。萨姆松利用他给海军的工作之便得到了逃出索拉利斯的机会。他说他见到一个像艾莉的人似乎在寻找什么人……

飞终于见到了艾莉。他把艾莉带回萨姆松处，萨姆松给了飞一张第二级市民区“使役许可证”。这样他可以通过有严格 DNA 身份识别的第二级关卡。飞来到监视塔，萨姆松在这里等着。

他使用黑市的技术将自己的身份换成第一级市民嘎杰尔，结果被监视塔出口的检视机械检出，立刻被 2000 度的高温销毁。艾莉却通过了检测器，看来她的叛乱行为并没有被输入身份资料。飞和艾莉紧紧相贴通过了检测门。

他们来到第二市民区。空中广场。正好赶上了观舰式。

天帝出现了：

我所爱的子民们，你们尽请安心。在地上的障壁消失之前我和嘎杰尔法院就已经制定好计划。我等嘎杰尔是神的选民，终将回归神的乐园。长眠的母亲神……我们永生的时刻迫近了，神长眠之地，智慧与力量的源泉——“玛哈农”的门扉即将为我们打开。那些地上人妄想夺取这里力量是徒劳的。不必担心，只有索拉利斯才能享有这力量！

让那些愚蠢的野兽地上的拉姆兹看到我们真正的力量！

这时，卡雷露莲出现了：“天帝的子民们，请敞开你们的心扉”

艾莉很惊讶他这个一直站在幕后的索拉利斯实际的操纵者居然亲自露面。可是飞却陷入了从前的回忆中……

[尼桑大圣堂中，一个酷似飞的男子和一个年轻些的卡雷鲁莲。]

卡雷鲁莲：好久不见，拉康。

拉康：卡雷鲁莲。你回来了？

卡雷鲁莲：我昨晚才回来。听说你要回乡去买颜料？索菲娅说的，要我来送送你。

拉康：这样好吗？

卡雷鲁莲：啊，我把僧兵队的指挥权暂时转给其他人。最近因为索拉利斯的关系情况越来越危险了。不管怎样，和我一起走你会觉得更安全一点吧？

拉康：……谢谢。

他们边走边谈：……你刚才说最近在跟谁学习？

卡雷鲁莲：梅尔基奥（Melchior，三贤者）老师。

拉康：但你学的到底是什么？

卡雷鲁莲：索菲娅殿下告诉我，要想令自己的心平静下来最好的办法就是去读书。……我今天读了 3 本书了。

拉康：如果能够改变的话它一定能——你所想的都是些军国大事吧？

卡雷鲁莲：嘿！看就是他，你知道我是他最优秀的学生。

拉康：我知道……这真好呀！你终于找到了你想全心投入的东西。

卡雷鲁莲：说什么呢！你也有的，你的绘画令许多人赞叹不已！

[梅尔基奥的家，这是个实验室，那老人身穿笨重的礼服。]

卡雷鲁莲：拉康，看这个！我最后完成它！这将会拯救许多人的性命！不是吗，老师？这也是索菲娅想要的……

[回忆结束。]

飞：我总觉得这个卡雷鲁莲我很久以前在哪里遇见过。

卡雷鲁莲：“我们在天帝的意旨下管理着障壁不被侵害。但是一些愚蠢的野兽们将他们肮脏的脚步踏上这神圣的土地。这些野兽们趁着障壁消失的混乱妄想对天帝和他的王座不利，这种至深的罪过是不可饶恕的！这些匪类已经被捉拿并在此示众！”

[5 个全息图形出现在他面前。是巴尔特、比利、利柯、秋秋和艾美拉达。]

飞大声惊叫起来！等不及听完就要去救他们。

卡雷鲁莲：为了复兴我们的始祖，嘎杰尔……明后日将使用 Soylent 系统处理这几个地上人……

什么处理？难道是拿去做实验？飞高声地喊起来。这惊动了安全卫兵。他们一路逃跑，躲进了地下水道。

第四十七话　逃避所向 怀念的旧家

艾莉：飞，还好吧？刚才卡雷鲁莲所说的噶杰尔就是指索拉利斯第一级市民，也就是纯粹的索拉利斯人。但有时候也用来专指嘎杰尔法院。很久以前为了保护索拉利斯的人民，法院的成员们失去了他们的肉体。那个 Soylent 系统听说是支撑索拉利斯非常重要的系统，但我并不知道更详细的……它们可能是指一些实验。让我们找到先生以后再作打算吧。前面的大房子……就是我的家了……第一级市民，被称为嘎杰尔的索拉利斯人居住的地方。

艾莉打开门：别担心，这里是我的家。

[两人进入屋子。这里是一个大厅，有着 3 个门和一个旋转楼梯。在楼梯边有一位美丽的金发女子，看上去有 40 岁。她就是艾莉的妈妈——美蒂娜。]

美蒂娜：“哦！艾莉！军部的人说你在战场上失踪了！我还以为……”

艾莉：我还活着妈妈！父亲呢？

美蒂娜：“他还在宫里没回来。这位是……”

艾莉片母亲说飞是帮她执行特殊任务的同事，特选的第三级市民。他们进入艾莉的房间，飞惊呆了，这简直比村长的家还要大！

艾莉：呵呵，对了，我要洗个澡。

飞：在房间里能洗澡？

艾莉：这很普通的哟！

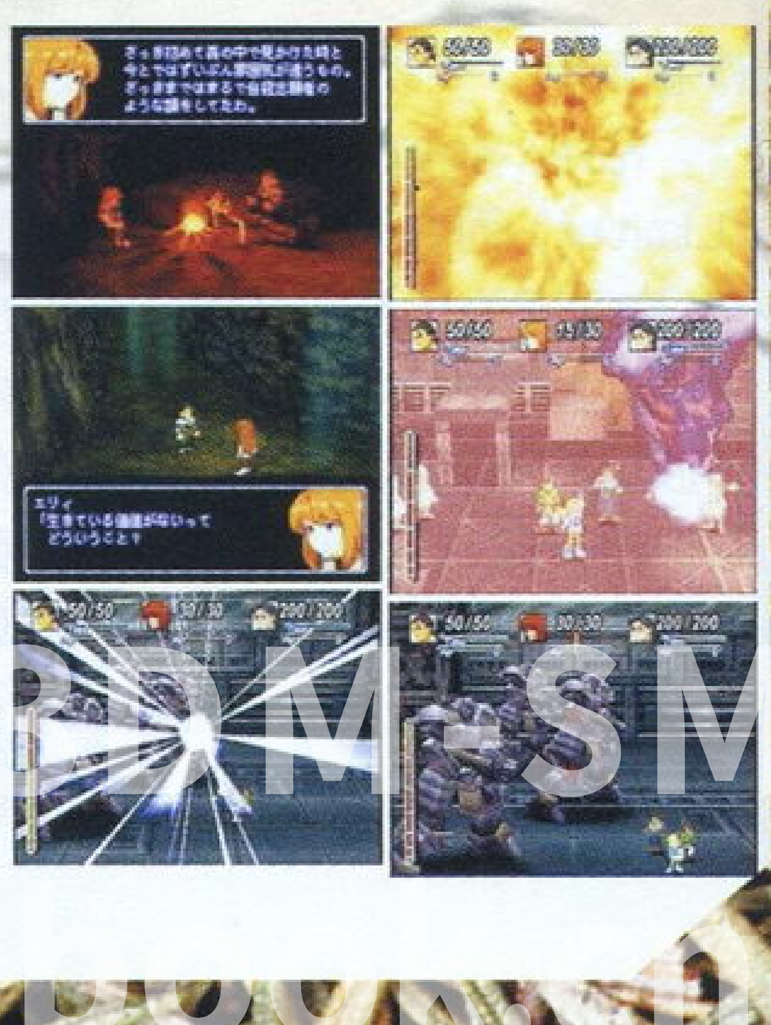
飞：（……这一点也不普通。）

飞注意到艾莉和她的母亲长得很不一样。这正说到艾莉的隐痛处。她的肤色、头发、眼睛的颜色都和普通的索拉利斯人完全不同。艾利从很小的时候起就猜测这是因为她是父亲和她的奶妈——一个地上人所生的孩子……

艾莉出来，轮到飞进去了。飞推三阻四的，可一进去就大声的叫起来：哇！这……这很好……比希丹先生作的老浴盆要好得多了！

艾莉调节水温。“喂！不要看我啊！”“我只是在调水温。温度怎么样？”“很好。快走开！”“呵呵，飞也有这么可爱的时候。”

飞：……



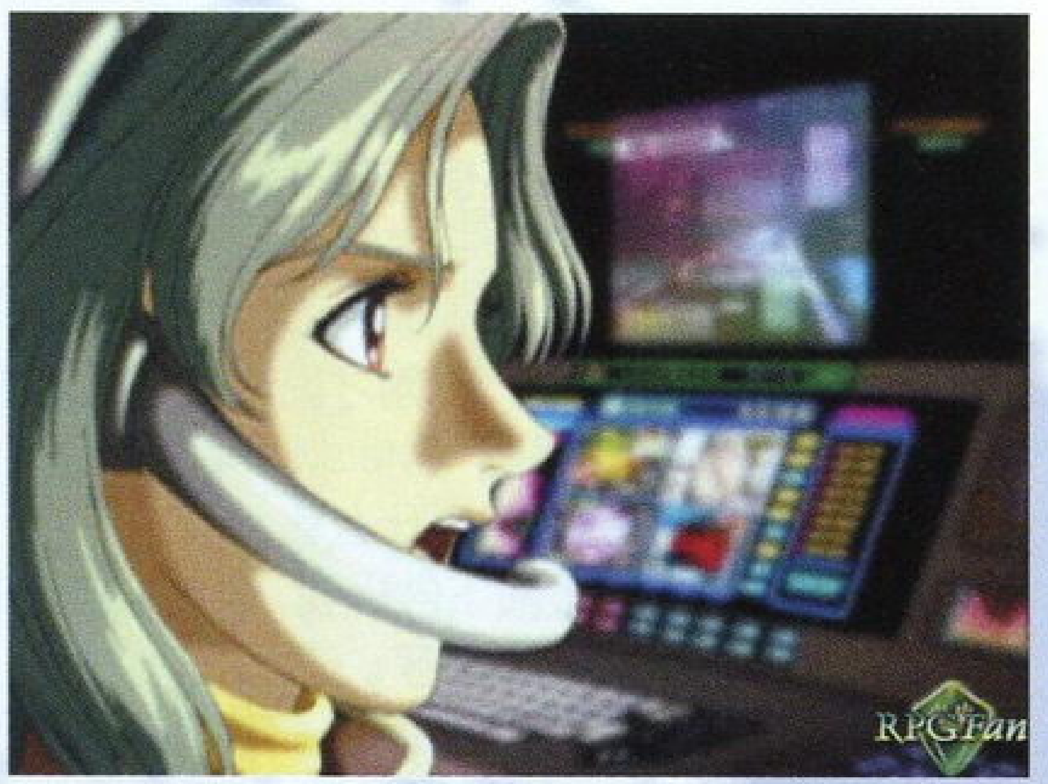
洗完澡，他们偷偷溜进艾莉父亲的房间，想调查巴尔特他们关押的地方。这可是绝密的地方，艾莉上一次偷偷进去惹得父亲暴跳如雷！而且这里的计算机是有密码的。艾莉试了试她的名字：ELEHAYYM

不行。

把名字倒过来：MYYAHELE

成了！

艾莉调查有关 Soylent 系统的位置，发现可以从第三市民区的垃圾处理场进入。快走吧！



“艾莉、你要去哪？”背后传来严厉的声音。

“父亲？”

“艾莉……以前不是跟你说过不许进这里，更不许碰那个机器的吗？”他按响了墙上的警报器：“军警。是我艾利西。有贼侵入我家，你们赶快来。”“父亲！飞不是贼！”“什么？陌生的男人在我的房间里不是贼是什么？”“这是误会！求你了，飞还要去帮助他被捕的朋友！也是我的朋友！”

但是父亲坚持要射杀飞，这样才可以帮艾莉洗脱叛徒的罪名。艾莉发了疯似的阻止他：“父亲不过是为了保护你自己，当初反对我进入尤根特（Jugend）也是，只是不想让任何人见到自己的女儿！因为我是你和地上人所生的女儿！”

狂怒的艾利西狠狠的扇了艾莉一个耳光：“你居然敢当着你母亲的面说出这种畜生的话！”

飞实在看不下去了，他不想因为自己的缘故令艾莉和家里反目。看看艾利母亲的表情，他要自己离开这儿。

艾利西打碎了窗户：“侵入者逃跑了。赶快离开这里。我不想因为杀了你而永远失去我的女儿。但是艾莉要留下。”飞走了。

飞在监视塔，被一个士兵样的人捉住，谁知竟然是先生！他一直跟随飞他们的讯息，也知道惟一能潜入帝宫的路就在第三市民区的地下垃圾处理场。所以就在必经之路的监视塔等者飞……得知艾莉家里的事，他也叹了口气。两人遂进入监视塔。但奇怪的是，先生这个多年前就“背叛”了索拉利斯的人居然没有在身份资料库删除资料，安然通过了检测器。那个资料库的更新也未免太慢了吧？飞疑惑着贴近先生一起通过了机器。

在垃圾处理场的入口，发现需要有军用设施管理卡才能进入。这可怎么办呀？正在这时，艾莉又出现了，还带着那张master-card。这是怎么回事？

原来那之后艾莉一直在哭，美蒂娜希望艾莉可以走自己所想走的路，让她偷偷逃跑。艾里西将 军用设施管理卡交给艾莉，让她自己选择今后的路。这时军警来到家中，下达卡雷鲁莲大人的命令要带走艾莉。艾里西不惜以身家性命抗命，放走了艾莉……

但这样一来，即使艾莉将来去自首，她的父母也是凶多吉少了……

有了mater-card，他们进入垃圾处理场。“这里可真够脏的。我真想去洗一洗我的老浴盆，对吧？飞。”

飞和艾莉不由得大笑起来！

被真空管吸进垃圾处理场，这里到处是垃圾和研磨粉碎装置。他们来到前方的仓库，发现里面有很多食物，飞和艾莉都饿坏了，大吃起来。但先生不为所动。继续往前走，就到了Soylent系统。这里就是制作刚才飞他们的食物以及市民用药品的地方。要先破坏入侵感知系统，否则会被当作异物咔嚓掉。将它关掉后进入制作间，似乎是肉类加工厂，但是再向前去，先生不得不提醒他们注意……工厂深处，在流水线的开始处，一具具尸体被放上流水线，巨大的钩子吊着送到切片机被切成薄片进一步送往加工厂处理……艾莉捂住她的胃剧烈地抖动着身体摔倒在地。

飞一瞬间似乎看到了一堆幻影，一个小男孩在台前作着手术，一个蓝黑色长袍的女人在玻璃屏幕后看着他……飞恢复了意识。

希丹：Soylent系统是索拉利斯的生体实验场和处理设施。为了维持刻印（Limiter）而生产食物和药品。阿克威的“死灵”也是在这里创造出来的。艾莉，你知道为什么多米尼娅对你的父亲那么仇恨么？这就是答案。他们国家的人因为拥有特异性的体质、M计划……是可以成为死灵母体的种族。她是她们一族最后的幸存者。你父亲以前就是这个设施的总司令管，和玛利娅的父亲一起进行研究……所以出于良心的谴责，你父亲经常在可能的情况下保护地上人和第三级市民，并全身而退。他现在能身居特设外物厅的高位也是因为这个。你们好好看看吧，这就是现实……

那些夺走人的生命、又吃他们的血肉的人……是不可原谅的！

第四十八话　孤独之狼 黑暗之底而来

他们乘电梯上升经过了一个实验室，那里有很多记忆晶片的拷贝。这是索拉利斯用来收集世界情报使用的装置。他们继续前进，来到一个巨大而又黑暗的房间，当飞打开电源，艾莉发现了一个巨大的机甲，它至少有30丈高，有尾有翼，沉睡在水面下……这看上去像是神之机甲，都没有装甲之间的关节。但这个看上去至少要比巴尔特他们的强壮3倍！

又一个房间，这里存放着飞等人的全息影像。为什么会有这些？谁也不明白……

他们来到一处打不开的门。希丹走到另一端打开门：“走这边，”——但那打不开的门里面是什么？

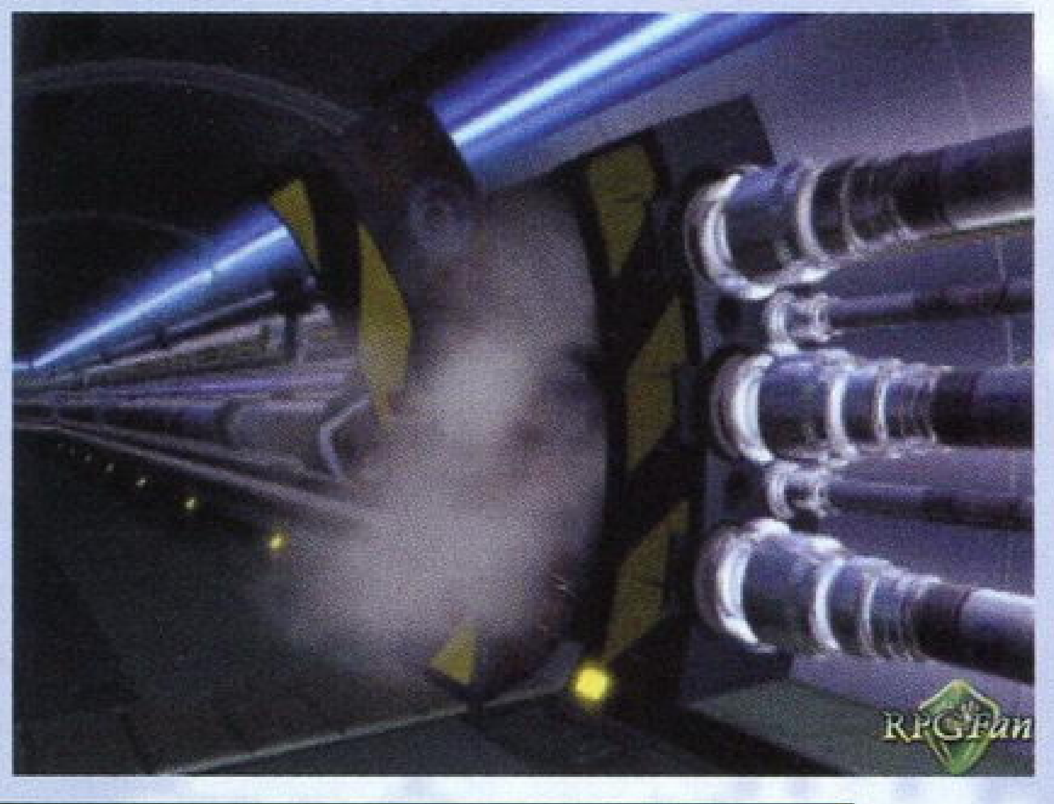
希丹：那地方自从原初之刻开始就没有人见过里面的样子。是监管天帝和嘎杰尔法老院的延命措施研究场所……原初之刻就是10000年前，人类第一次出现在这块大地上的时候，最初的人就是天帝该隐和嘎杰尔法院的长老们。

艾莉：一个人怎么可能活10000年？

希丹：当然那只有天帝一个人。他是身负着永生命运的人，和嘎杰尔他们不同。在和地上人的战争中，还有恶魔军团diabolos的进攻中，嘎杰尔的长老们失去了肉体。现在统治索拉利斯的噶杰尔法院只不过是存在在记忆备份中的资料。既没有肉体也没有灵魂，只是数字的排列。没有实体的存在……

在崩坏之日后对肉体的渴求和对复活的渴望，为了创作出那样的生命体他们将一个Soylent系统移进这里的首都，也因此这个设施除了为天帝和法院的延命处置、肉体复活等等目的以外，又兼任了将特殊的意识控制添加物混入药品和食品、同时它还是生体武器的研究设施。那些记忆晶片和教会更是把大量这样的资料送往这里。这些生体资料就是为了让法院的长老们复活而收集的。飞在D区画所听说的那些亚人们也是在这种设施里被分解再利用的。

如此残酷的事实……但奇怪的是，先生为什么会知道的这么详细？这些连政府和军部的要人都不知道的事；还有能来到这里，没有任何地图的帮助却能准确的找到正确的道路，这不是仅仅“幸运”两个字就能解释的。在进入这里的设施时，墙上表明了这是只有索拉利斯上级将校级别的人才能进入的，他为什么能够打开？先生究竟是什么人？连这个绝密设施的建造目的都知道得一清二楚，还有艾莉父亲以前的事，那时候先生是在索拉利斯……可是连当时身居索拉利斯高官的杰西都不清楚的M计划的详情，先生却都……玛利亚都不知道的详情，先生也都……这实在太奇怪了！



先生……你，到底是什么人？

希丹摘掉了眼镜

灯灭了

飞在黑暗中惊惶的哭喊：“先生！艾莉！你们在哪里？”

第四十九话　疑惑 死之卡莱鲁莲研究所

飞在伸手不见五指的黑暗中跌跌撞撞进入一个房间。灯突然全亮了！“艾莉……先生……呜……这是……”

一个东西从墙壁中伸出夹住了飞，把他吊在10米高的地方悬浮着。4个监视屏从他身边闪出，前后左右包围着他，上面浮现着伊多和威尔特尔的图像。

飞大喊着：“这是哪儿？为什么让我看这个？谁？是谁干的？艾莉！先生！在哪儿？哪里呀……”

“这光景因你而生……这声音因你而出……禁忌的、不可触摸的人……将神之爱子、我等的悲愿阻挠者……抓住他……毁灭他……用神之火焰烧尽……”

突然，SOLE-9000屏幕上出现了希丹先生。

飞：什……先生？这，这些人？是什么？巴尔特呢？

又出现了比利被押上实验台的画面

飞：比利！先生！这是怎么回事呀？回答我！先生！

长老：在这里的是索拉利斯守护天使之一，修迦·利克多。他是该隐……也就是你们说的天帝，受他的命令前往地上，以继续对你的监视……

飞：索拉利斯守护天使？监视我？

长老：正是。因为你会指引我们找到并选择“阿尼姆斯”们。他们是失去肉体的我们复活所欠缺的……他们是我们的肉体……的替代品。就是这样的东

话梅 www.pu...book.cn

西。

飞：巴尔特他们是你们的肉体……真的吗？先生！这么说的话！

长老：为什么还不明白？你已经被你信任的人出卖了呀？

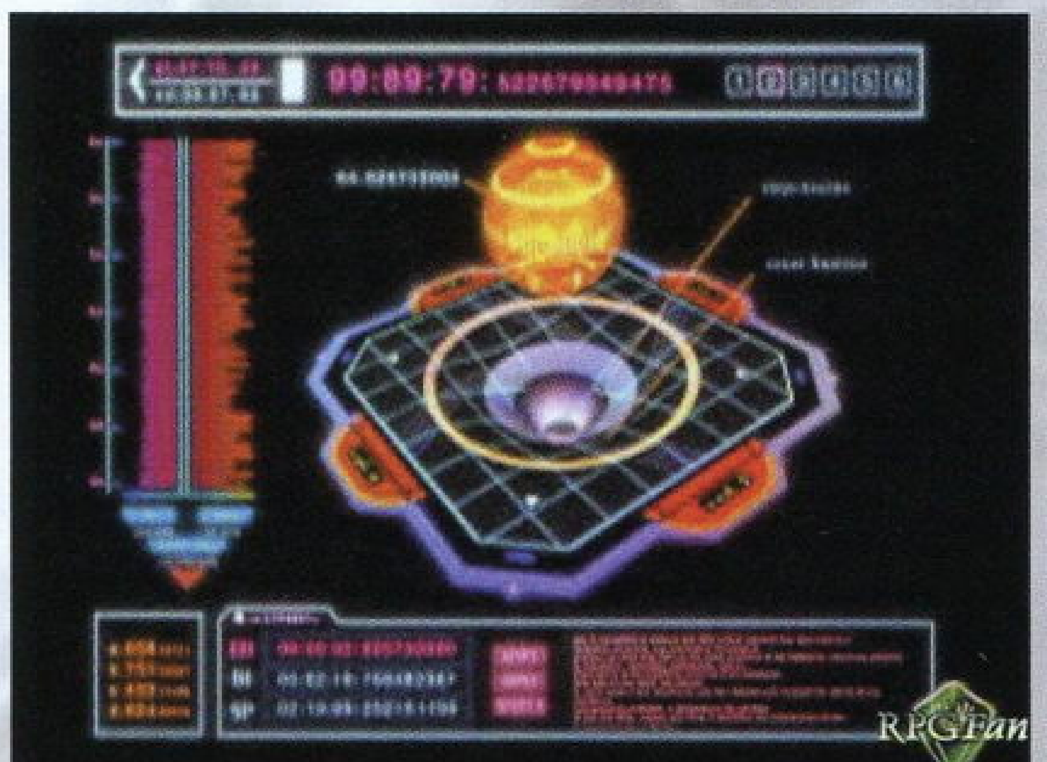
飞：你们没听到吗？回答我！先生！

希丹：三年间……

飞：……

希丹：在这三年里我一直在你身边。我必须做出结论，你是否会对我们不利或报仇……

飞：报仇？



长老：对，报仇。你对我们而言是极其危险地存在……所以一定要有监视的必要。下命令监视的是该隐……我们计划如何筛选出“阿尼姆斯”以及你的死期，因此派修迦去你那里。但是每一次试图消灭你都失败了……因为那个一无是处的垃圾……即使如此我们现在也得到了“阿尼姆斯”。修迦的任务完成得很圆满。

飞：真的……这样…… 你和这些人一起……这就是为什么你，所有人……为什么！你们已经可以随意操纵我们这些地上人！你们已经拥有这个世界！你们还想要什么？

长老：你也必然知道我们的目的是神的复活。当人类布满大地，神从永眠中醒来……那时、玛哈农也会醒来……

飞：天空的乐园玛哈农……不是坠落了么？

长老：乐园么……哼哼。这么说也可以……我等的方舟……在她的中央区“玛哈农”被神封印的场所。那里是神的智慧之源……知识的乐园……使用那知识，就能使觉醒的神复活，神和我等就能建造出能统一整个宇宙的“方舟”。我等的方舟的建造……为君临大宇宙的神的军团……天使（玛拉克）的创造。为此而进行的M计划……

飞：什么意思？

长老：我们是宇宙的孤儿。我们是被神孤零零地扔在这个星球上的。我们人类并不是在这个星球出生。实在是遥远的过去，从其他的天体过来的，异星的生命体。

飞：这不可能！

长老：这是真的。你已经见过很多的地上的文明。你想过为什么这里没有任何10000年前人类存在的证据？

飞：……

长老：这都是神的意志。为神的复活而在原初就规定好的命运……我等将成为神的一体。得到这些“阿尼姆斯”……就能再次回到星空……这就是我等存在的意义。这就是我等至高的目的。

只是得到这个星球对我们而言没有任何意思……我等将君临整个宇宙！这权力是神所给予的！是的。只是失去血肉的我们有权得到免罪符。所以要神的复活。从乐园被永劫流放。福音之刻神的复活尚未来临之时，我们必须追随毁灭之路。但……有了这些“阿尼姆斯”我们的复活就近了……然后就是神的复活。

[这时卡雷鲁莲出现在屏幕上。艾莉在他那里，和比利一样也在一个手术台上。]

飞：艾莉！

[灯灭了。]

[卡雷鲁莲的研究室。]

艾莉醒来了。卡雷鲁莲调出她的纪录：

艾雷海姆·万霍顿。1年前的尤根特事故……档案102、被投放了过度调和的战意昂扬剂，解放了潜在的力量。当时的以太感应值在400以上。一瞬间就使当事者2人重伤、3人做再生处理。

不过记录有一点不对。这并不是使用了战意昂扬剂之后的力的暴走，而是“沉睡在你体内的一个你一时的觉醒”才对。

你的同伴是提供给嘎杰尔法院的复活而准备的。那个人工生命体的小姑娘也是。我已经从她身上得到足够的资料了。我的计划已经到了第四阶段，只剩下最后的因素。所以他们对我而言已经没有必要的价值，只不过是垃圾而已。但，你不一样。

你看到下面的研究设施了？那的确是现在所拉利斯的研究员们在进行遗传工程学的研究。他们靠着偶然得出的成果和那些非人道的行为而获取快乐，那都是愚者的巢穴，也不归我所管。我的专业是“分子工学”——纳米技术。

[他支起一个屏幕。]

知道这个么？纳米机械……分子机械。这是其中的一个，纳米机械集合体。将分子和原子解体再重构，可以创作出任何的物质。这球体一个一个有原子大小。以前做的没有这个精细——大约是数十倍的大小、那个姑娘……在远古就已经毁灭了的赛波姆文明的遗产，在那时就已经可以创作这么精巧的东西……最值得惊讶的是不仅仅因为它在遥远的4000年前就创作出来，而是无论怎样重伤的人体它都可以使用外界给予的氨基酸为材料进行重构，还能改善或封印固有的能力……你在尤根特学过人类的遗传因子构造了吧？遗传因子内有各种元素……那就是自然创造出的的分子机械。如果我们真的是最原始的生命体的话……

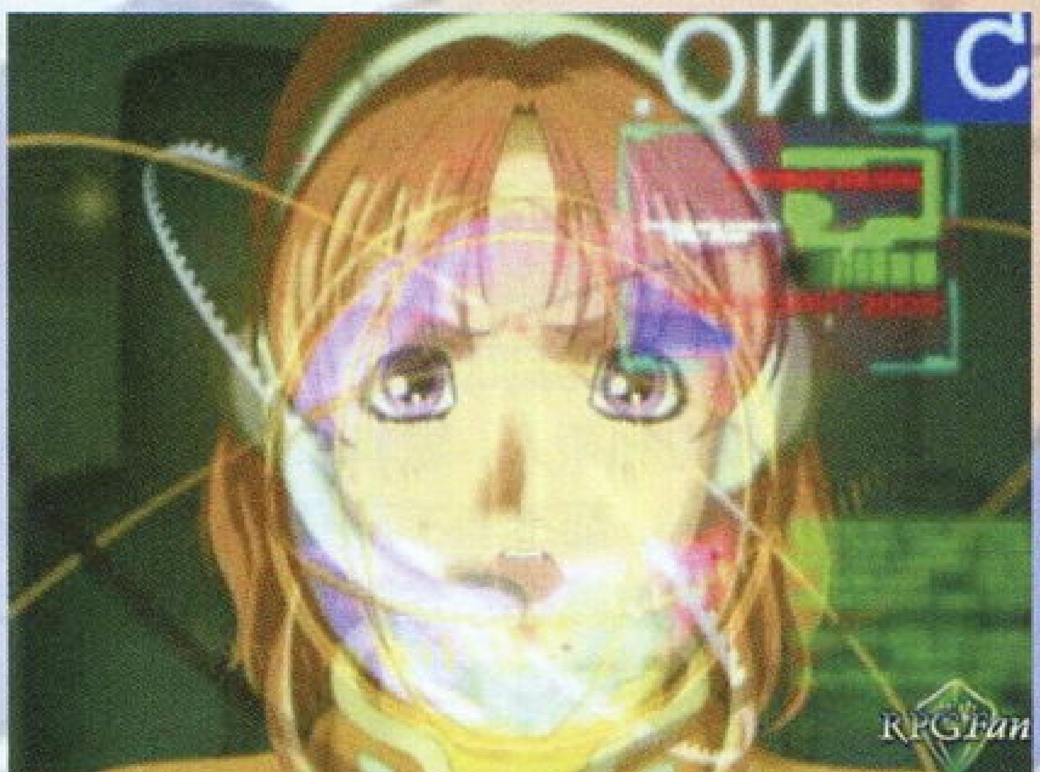
艾莉：这些分子机械和我有什么关系？

卡雷鲁莲：一直以来纳米机械都是在重组DNA。但是在更深处，重组双螺旋的空隙部分……内含子。在内含子中隐藏的情报一直还无法解读。但是新的纳米机械可以很容易的见到这些隐藏在空隙之中的情报。本来“不存在”的情报现在可以得出这样的结果。

传送来的记录解析之后就可以描绘出类似这样的波形——“乌罗波罗丝之环”！就是它！米安、还有拉康的行为……这可以全部解释出来。艾雷海姆……你是“太母”……

艾莉：“太母”？

卡雷鲁莲：对。这就是你的遗传因子的外显子置换前的空隙……解析了本来不存在情报的内含子、使之成型。看到了吗，这个环形的构造体。这就是被称为“乌罗波罗丝之环”，只存在于“特别者”的“内含子情报”。乌罗波罗丝……为太母准备的概念、不断的吞噬自己的尾巴最后只剩下头……你对这个形态有兴趣么？



艾莉：……

卡雷鲁莲：艾雷海姆，你很美。当我看着你的时候，我惊叹那制造人类的造物艺术之精巧……我简直不能自已。即使是我的分子机械也达不到你的程度。你从“那时”起一点都没变。和“另一个”拉康同样……

[他走了。回到飞被关押的房间，希丹进来了。]

希丹：你醒了？

飞：先生……这里是……

希丹：你动不了的。这台机器将你体内的神经传导用物理的方式阻断，即使脑袋下命令，你的身体也一根指头都动不了。

飞： 你到底要我怎样？巴尔特他们呢？艾莉在哪里？

希丹：你还担心不着他们。他们有他们的角色，你有你的任务。而我不过是进行调查。

飞：畜生！这……我到底是为什么……

希丹：为什么而战……对吗？就像前面长老们说的。

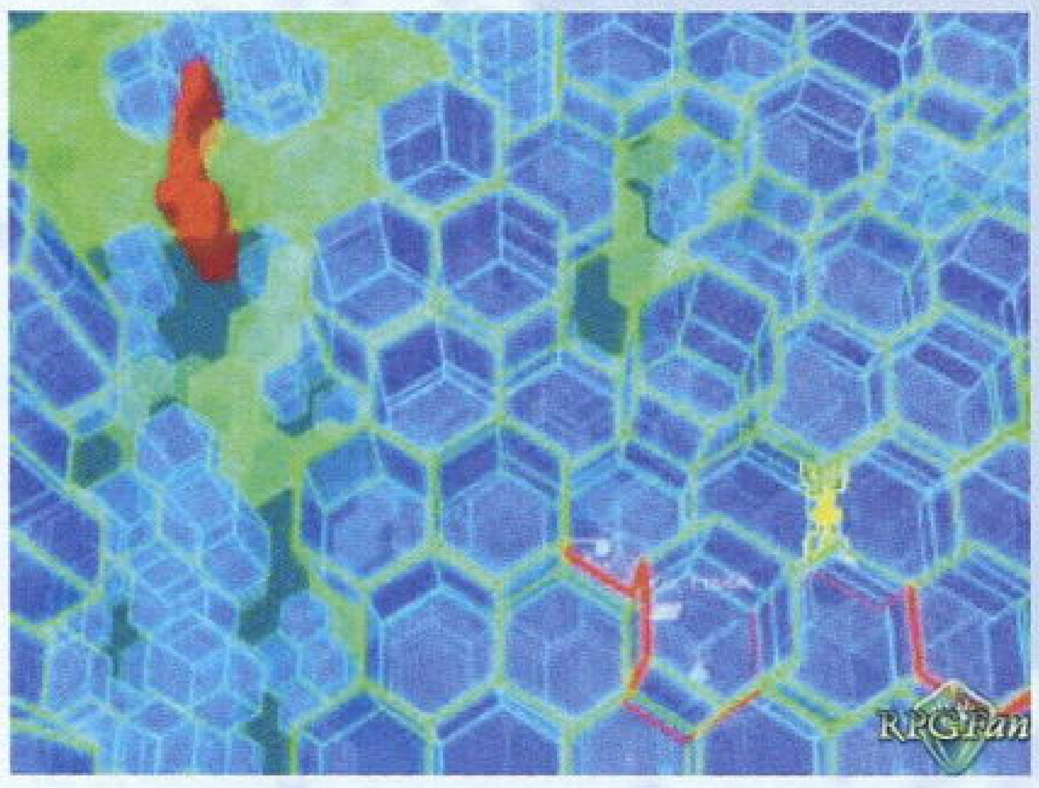
飞：胡说八道！我们才不是为了他们才生存的！也不是为了这个来索拉利斯的！我们是为了我们能够拥有自己的家园才战斗的！但现在……

希丹：家园这种东西与其要自己去创造，不如让其他人来给与更加简单。你难道不明白这种道理么？

飞：那才是真正的……

希丹：年少的理想会随着境遇的变迁而逐渐苍白。但确实有些得到了完满

的实现。和收到他人给予的相比，自己去解放什么就太冒风险。不幸的是这也许会遭到其他人的指责。你知道为什么人们不能独自生存而要寻求一个更大一些的团体比如“集体”和“国家”？人们需要一个属于他们自己的地方。那地方越坚固，人们也就越有自信。噶杰尔法院就是提供了这种场所。在绝对的管理者之下，人们没必要背负个人的风险。在那里要是保持“个人”的幻想而生活是不会快乐的。事实就是事实。只有接受它，才会快乐。抵抗是无用的。只会带来痛苦。



飞：我……我……

希丹：你还想要做什么？看看你自己……你以为你能在这种情况下做什么？你动都不能动。你连为自己而战的朋友都救不了。你甚至不能保护对你来说最重要的人……艾莉！

飞：停下！求你了！

希丹：你什么也做不了

飞：不……要……

[灯亮了。]

希丹：现在让我们来谈谈吧……伊多……

[卡雷鲁莲的研究室。卡雷鲁莲刚从研究室出来，拉美西斯就进去了，他直奔艾莉而去。他像疯了一样逼问艾莉飞的所在。飞，那个使他失去了一切的人。他不得不服用精神安定剂才能暂时控制住自己。他离开了研究室。]

[飞的房间。]

飞悠悠醒来。

巴尔特：醒了吗？飞？快！我们走！

飞一醒来就要和先生拼命。被巴尔特和比利拦住。飞误会了先生。

希丹不仅是为了利用索拉利斯的设备将同伴们身上的刻印取出才如此将计就计的。他是为了索拉利斯的独立，从这次的行动中探得了一些很有价值的情报。还有等逃离这里以后，不能不让飞知道的事。

但是飞和艾莉的刻印就……

即使是索拉利斯人，除非像希丹先生和拉美西斯这样特别的人，都不能不在身体和精神上施以刻印，使之不敢反抗嘎杰尔法院和天帝。去除刻印的许可只有法院才能给予……但是艾莉就没有刻印……

兵分两路，先生前去破坏最后一个障壁发生装置，用那把唯保存了很久的刀……

飞他们前去解救艾莉，大家一起逃命。

在障壁前，杰西和希丹一起破坏障壁。拉美西斯出现了。但为时已晚。在障壁的爆破声中，拉美西斯大喊：“叛徒！”

第五十话　脱出 为谁而哭泣

脱出口

大家在这里集合。哈马带来了艾莉的父亲和母亲。希丹要大家分头前进，飞要从这里往西南方向前进，通过两座联络可动桥从格纳库出去。大家在那里的路桥集合。这里开始，和青色的记忆晶片对话可以换队员。虽然已经破坏了障壁但是这里依然很危险。艾莉和父母暂时告别。

在路桥。突然间哈马拔出一支枪指着艾莉：“别……别动！我要带艾莉小姐和我一起回去！卡雷鲁莲大人答应过的，如果艾莉小姐回去他就不会改变它！”

“哈马！”利柯逼上前去……

“我真的不想对艾莉小姐作这种事。真的，我很喜欢她。但是……我……我……没有其他的选择！因为我不是个……圣人。我没有大哥你那样的力量，也没有先生那样的智慧！我，我知道每个人都认为我是个罗嗦的令人讨厌的道具商人……我知道……”

“哈马……”

“我和你们所有人都不同！我不像你们那么特别！我只是个普通人，我没别的选择只能这么做！”

艾莉的母亲美蒂娜走向哈马。哈马惊惶的举枪瞄准她：“不许动！停下！停下！”

美蒂娜：我不停下，也不会停下……我的孩子陷入危险之中，我只是做一个“普通”的母亲该做的事。

我生来就只是一个普通的女人。我不像我的丈夫和女儿那样是个军人。以前我从未碰过枪，更没有被谁用枪指着……但是我不会停下。我只是个“普通”的母亲。即使是“普通”的人，也有他们要守护的东西……别怕，艾莉，慢慢的走过来。我无论如何都会保护你的。过来，没事的。

“妈妈……”艾利向美蒂娜走过去。

哈马：不！不许动！不！不！

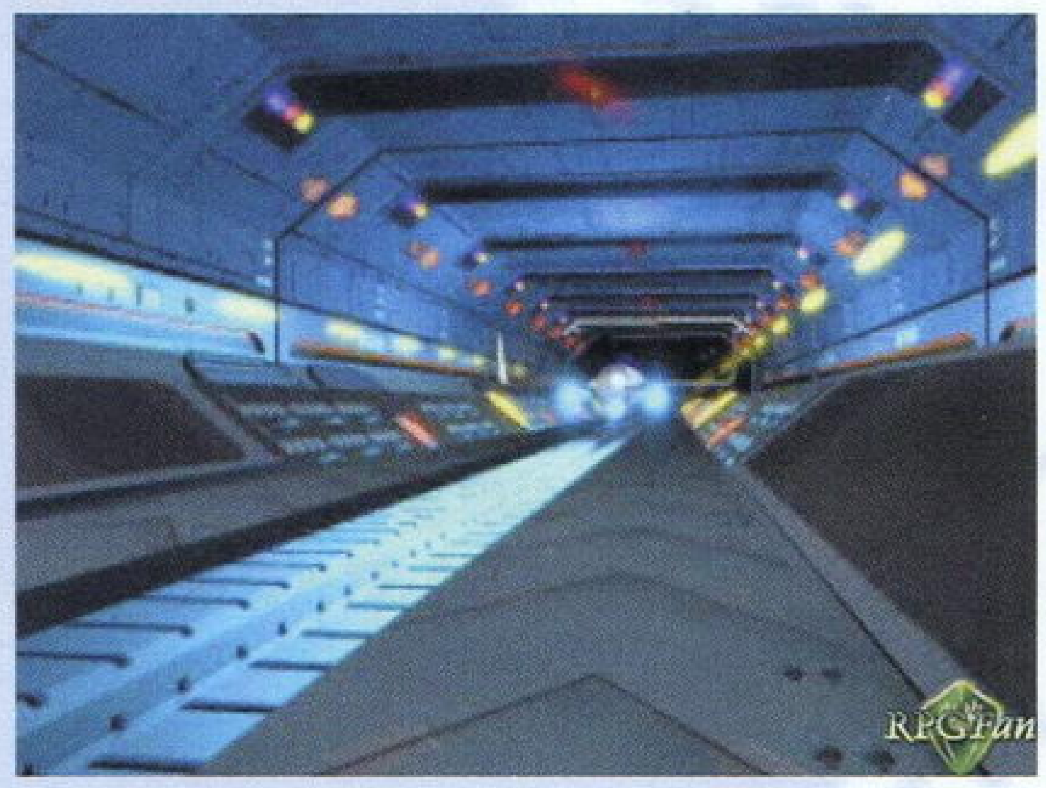
美蒂娜：没事的，艾莉。

艾莉向飞走过去：“飞！”

哈马将枪口指向艾莉，但是被美蒂娜挡住了

哈马：不！不许走！不……不……不许。不许走。不许……

哈马扣动了扳机。一颗子弹径直射入美蒂娜的头，立刻杀死了她。她的尸体倒在地上。



艾莉：妈妈？

哈马：哈……啊……哇……啊啊啊啊啊啊啊啊啊……

他丢下枪逃回索拉利斯。

艾莉：妈妈？妈妈……妈……妈……

突然，那个戴面具的处刑人和古拉夫一起出现在桥上。他们也是要艾莉！又是一场恶战！暂时击退了他们。

突然，一架巨大的黑色机甲拦在古拉夫和飞等人中间。是艾莉的父亲艾里西，他决定牺牲自己救女儿逃命。处刑人发出的能量闪光撕裂着他的机甲并燃起大火。艾里西：“走！艾莉！这是我最后能为你做的！你是美蒂娜亲生的女儿，我的女儿，不管怎样都……”话没说完，机甲就掉下了桥摔成了千万个碎片。

艾莉：……你居然做出这样的事……对我的父亲！

一团蓝光从艾莉身上射出。

处刑人：还没觉醒就能有这样的以太能力。不错。只是……

眩目的闪光从处刑人身上射出。艾莉惨叫着……啊啊啊啊啊……巴尔特和比利、艾美拉达、利柯……啊啊啊啊啊啊……秋秋……哦秋呦呦呦呦……

飞：！艾莉！大家！

[飞的心像世界，他又看到了伊多。]

伊多：呵呵……你还是睡吧……

飞：哇啊啊啊啊啊啊！

[Yggdrasil 号上。]

威尔特尔从 Yggdrasil 格纳库变形，全身都变成红色，散出光之翼飞向索拉利斯领空！

[索拉利斯空中，拉姆西斯在等着，他不顾一切的冲向威尔特尔，被轻松干掉。]

[路桥，卡雷鲁莲和摘掉面具的处刑人——米安。刚才的事令他们几乎想起了很久以前的场景……他们派出拉美西斯是要去追回艾莉的……。]

艾莉在玛丽娅的 Seibzehn 上醒来。希丹说飞已经平安了，但是刚才他变成了伊多，这是大家都看到了的……

[闪回刚才。]

飞控制不住的力量使他痛苦地击打着自己的头，他变身成红发的伊多。真红的威尔特尔将桥爆裂成碎片。它转过索拉利斯巨大的天窗，光束炮无奈地从它身后闪过消失在空气中。索拉利斯开始爆炸成碎片，火焰从门窗中窜出，窗粉碎的声音……建筑不断的碎裂。

[Yggdrasil。]

希丹和巴尔特忙着指挥全舰撤离索拉利斯爆炸范围。

曾经如此神圣不可侵犯的索拉利斯就这样爆裂成碎片落入海岛环礁之中。

飞船 Yggdrasil 总算平安脱险。

艾莉突然出现甲板上，她要救飞！

伊多也停在甲板上。他嘲笑艾莉是来送死的。但艾莉勇敢的上前和伊多白兵战。

“赶快变回真正的飞！”比埃尔杰放出所有的以太力，“哇啊啊啊啊……飞！快呀！”

伊多恨恨的说：“这……女……人……他……醒了……”

飞：呜……艾莉……

[几天后，在榭巴特女王之间。]

希丹向女王解释了他一直接受天帝的命令监视飞的工作。他在天帝面前得出飞不是人类的敌人的结论。在福音之劫，人类可以有潜力摆脱预定的命运，而不必横加管理。

在杰西和西格面前他讲出飞身为接触者的命运就是指引人类走向新世界的地平线……而和飞同为一人的伊多则就是那个红发的恶魔，深红色恶魔机甲的主人。他是解离性同一性障害，也就是多重人格。在一人身上同时存在有复数人格的一种精神障害。最初当飞还居住在拉翰村的时候情况还很安定，但之后多次解离，这次在索拉利斯就完全的爆发出来了。医学上，强烈的感情例如恐怖是这种爆发的明显诱因。

他回忆在飞被关押的房间

伊多告诉先生，飞的体内存在着3种人格。表层的下位人格飞是三年前飞的父亲黄康建立的。内部的上位人格伊多就是他，伊多所做的事情飞完全不会知道。但在更深处还有一个“臆病者”的飞，那才是飞真正的基础人格。他逃避一切现实，一直将自己封闭在房间之中对外界不闻不问！

一般来说只有经受了巨大的精神创伤才会发生多重人格的案例。但是伊多对于以前的这些事不肯透露半个字……

也许这就是将飞分裂的人格统一起来的关键。

[榭巴特会议室。]

榭巴特的人们害怕以前拉康——也就是古拉夫的事情重演因此建议将飞做冷冻处理。婕法女王表示反对。在威兹曼不在的时候她不想做这样的事。但威兹曼的威信在别人看来实在不足以服众。

所谓的古拉夫事件重演是指的500年前的崩坏之日，古拉夫率领恶魔军团Diablos将世界毁灭的事。伊多的存在和古拉夫异常相似。所以应该尽快冷冻飞。

伊多之前已经在艾鲁鲁肃清行动中将艾鲁鲁和索拉利斯的肃清部队全灭过一次。之后Yggdrasil一世的毁坏也是他。在帝都D区画利柯的部下也是……

大家不顾艾莉的反对，决定次日对飞进行冷冻处理。

艾莉不愿就此失去飞，她和飞要趁夜逃跑。在榭巴特格纳库，他们遇见了先生，他将飞的机甲修好，但是艾莉的却还没有。他建议艾莉“借”走榭巴特的神之机甲，艾莉不同意。这时大家都出现了，来向他们告别。

[以西结。]

长老们对天帝该隐相信希丹（修迦）的话很是恼怒。天帝他做人太久，已经脱离不开人类的制约，他太偏袒人类了。长老们要阻止他只有提前使用那“键”。他们对接触者也恨之入骨。这时卡雷鲁莲出来说，他已经派拉美西斯去消灭飞了。这一次不会失败，因为拉美西斯已经得到了他的“阿尼玛之器”，他的机甲已经成为神之机甲，可以轻松地击败飞了。卡雷鲁莲的命令还有带回艾莉。

飞和艾莉一起乘坐着威尔特尔，这时一个巨大的机甲出现在他们眼前，现在的飞和拉美西斯的神之机甲根本不是一个等级的对手。艾莉又想要牺牲自己，但飞坚持要和她在一起。坠落的机甲掉入地面的森林中，拉美西斯满意地离开了。

飞挣扎着想救起艾莉，但自己也失血过多倒下了。

树后，古拉夫看着他们两个。

Disc1 end

Disc 2

第五十一话 击落！消失在大树海

[飞坐在椅中，一束光照着他，巨大的十字架在空中摆动。]

飞：梦，我在做梦，但这也许是长久以来被忘却的记忆……记忆的最底层浮现上来成为梦……谁为真？谁为幻？亦真亦幻……无边的迷雾……和我自身的存在同样空虚……如是我梦……无尽的，梦……

[拉康在大圣堂的小间为索菲娅画像。]

飞：在这个梦里，我被称为拉康，一个画家，为尼桑圣母画像，为“索菲娅”。

索菲娅；好了，现在只有我们两个，别再那样叫我了，还是像你以前那样叫我“艾莉”吧，你也不必这么紧张。

飞：“艾莉”……这是她以前的名字……那时我们刚刚相遇，那时我们之间并无牵绊……

[飞现在坐在投影着索菲娅和拉康的巨大银幕前。]

飞：多希望能永远这样，只两个人，永远在一起……

[拉康向索菲娅告假，回乡买颜料。]

飞：我说了谎……颜料并没用完，我只是怕会结束这绘画的工作，我只想永远这样画下去……即使她认为我是个胆小鬼……不，她只是用她往常那样的微笑看着我，她是如此温柔的女人……

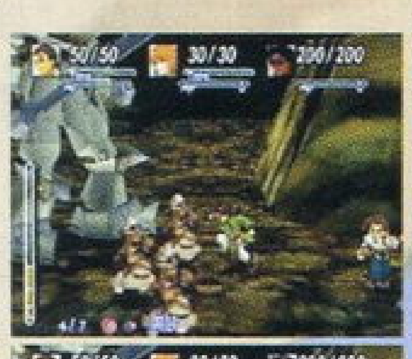
飞：梦……一个叫拉康的人的生活……还有数不清的其它人的生活，但在我清醒时都记不起这些人、这些梦。在梦中，我爱着一个女人……无论何时无论何地都不会改变……她的名字……

[飞现在坐在艾莉的画像前。]

飞：那梦改变了我……那梦促使我下定决心……我想我知道……我该做什么……那梦中漫长的记忆……也许那是我灵魂的记忆。

[艾莉坐在和飞同样的椅中。]

艾莉：梦，我在做梦。但这也许是长久以来被忘却的记忆……无法用言语表达……那时那日……我几乎无法承受……它们连接在一起永不分离，就象那对天使的翅膀，就象男人和女人……不可改变的命运……如是我梦……无尽的，梦……



[拉康在尼桑为索菲娅画像。]

艾莉：在这个梦里，我被称为“索菲娅”……圣母索菲娅……一个象征性的名字……在人们的希望之中被拥戴着……这名字我既想得到又不想拥有……

索菲娅；好了，现在只有我们两个，别再那样叫我了，还是像你以前那样叫我“艾莉”吧，你也不必这么紧张。

艾莉：“艾蕾海姆”……我总是喜欢这个名字，因为，那是我第一次碰到他时他这样叫我……这是我的真名。

拉康向索菲娅告假，回乡去买颜料。

艾莉：我不知是从何时，他开始拒绝我……我们之间的无形障壁……“地位”…“身份”…他不想认清这些……不……也许是我……但我不喜欢这些，我只想就我们两个人一起……这才是我希望的……所以我让他为我画像，真心的。

艾莉：梦……一个叫索菲娅的人的生活……还有数不清的其它人的生活……但在我清醒时却又记不起这些人、这些梦，在梦中，我爱着一个男人……无论何时无论何地，都不会改变……他的名字……

[艾莉现在坐在飞的画像前。]

艾莉：那梦改变了我……那梦促使我下定决心……我想我知道……该做什么……那梦中漫长的记忆……也许是我灵魂的记忆。

[飞在一个巨大的试管中醒来，警灯灭，一个长相奇特，身穿厚重长袍的老人走进来，放开了飞。]

神秘老人：你终于醒了。在纳米反应器里睡了三个星期……

飞：纳米反应器？你是……

神秘老人：我？我忘了我的名字……他们叫我托拉。你似乎已经完全康复了，这么严重的伤，还好你很年轻。不过你朋友伤势要重一些，恐怕要多花些时

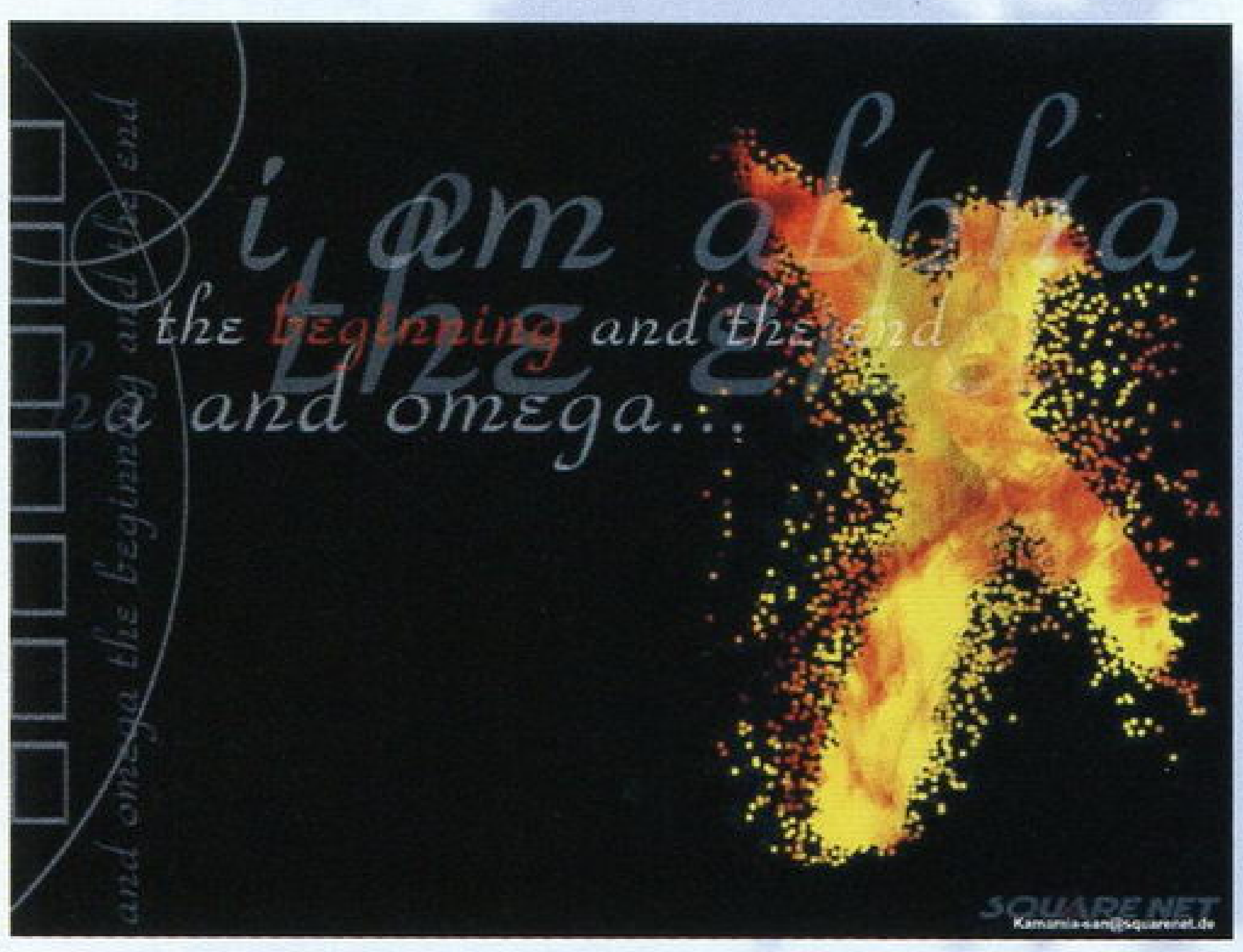
间……

飞：我朋友……艾莉！艾莉……（在他旁边的试管中）

托拉：嘿！这么盯着看女孩子的裸体怎么行？快给我出去！

[艾莉动了动。]

飞：艾莉……



[他跟随托拉到隔壁，希丹先生也在。原来是托拉救了坠落在地的两人，将重伤的“小夫妻”放进纳米机械的反应器中“修复”。而托拉是当年教授卡雷鲁莲学习纳米技术的老师之一，梅尔基奥。

这时警灯又亮，是艾莉！托拉进屋，少顷和艾莉一同出来。飞和艾莉再次重见悲喜交集。两人在托拉屋顶上互诉衷肠。但半途被不知趣的托拉打断……

托拉请求艾莉和飞帮助他解除人类身上的刻印——500年前卡雷鲁莲加诸于人类基因中的Limiter。方法是将一个装满纳米机械群分子的容器，用沉睡在赛波姆海底文明的遗产：大炮Mass-Driver 送上大气层高处，这将使全世界的人类得救！他还给飞带上了一个腕带，这是使用纳米技术研制的“感情控制系统”，可以将纳米机械通过表皮注入大脑，可精炼SSRI（选择5- 羟色胺摄取抑制剂）神经递质，维持血清紧张素（5- 羟色胺）水平，以控制感情。

[注：现代医学证明5- 羟色胺是神经活性物质，适量可保持脑内神经活动，内环境的平衡。各种精神病患者多为 5- 羟色胺过少。]

托拉：我知道这对你来讲理解起来过于困难。简单来说，就是它可以控制你的第二人格“伊多”。而且我在你的机甲上也放进了同样的装置。飞从此以后可以随心所欲的使用伊多的力量了。这样的奇迹也只有榭巴特三贤者才能做得到。

突然一阵急促的敲门声。是榭巴特的使者，他带来了坏消息：“在榭巴特斡旋下主持的阿威和吉斯雷布的和约签订仪式遭到索拉利斯移动要塞的进攻！”

可是飞已经答应托拉去Mass-Driver 执行任务了。艾莉提出让飞去帮助榭巴特，自己前往Mass-Driver 。希丹先生也决定启用自己的神之机甲“Fenrir”。时间紧迫，阿威的都城已经半数被毁，4小时后炮口就会对准尼桑了。飞的机甲已经由几天前闻讯赶往这里的巴尔爷修好。

屠神者，准备就绪。

飞出发了。

希丹：艾莉，你确定你能行吗？你不是只想过安静的生活远离战乱吗？

艾莉：我想那必竟脱离现实太远，开始时我想我的情况和飞如此相似，我想飞能明白我的感受……我不知道我对他的爱是否现实，我也许是因为失去了父母而太过于悲观了……

希丹：艾莉

艾莉：不管怎样，我始终爱他……这就是为什么我想看看飞和我都可以各自达到怎样的成就。我想我们可以暂时分开一段时间再好好想一想我们的事。我想知道……我真正的感受……

希丹：……你变了很多，艾莉。在这短短的几星期里你发生了什么？

艾莉：真的？我并不觉得我变了……

希丹：不，你变了，我必须这样说，你成熟了，像个母亲……

艾莉：喂！我才18岁！我哪里看上去会像你的妈妈？

希丹：对不起，你的确给我这种印象，仅此而已，赶快上路吧。我这边一完事就追上你。艾美拉达也要求同去，俩人出发。

[托拉的实验室里，古拉夫出现了。]

古拉夫：果然会是这样。

托拉：所以你就将飞和那女孩交给我……我一看到他们就立刻明白了。为什么，我怎能袖手旁观？他们看上去如此酷似你和她。就像你看到你们自己的过去……对吗？拉康……

[以西结。]

嘎杰尔法院的长老们指责卡雷鲁莲为何没有斩草除根，卡雷鲁莲解释是因为拉美西斯射击的时候艾莉也在上面，而他不想艾莉也死去。没有“对存在”的“母”是不完全的，至于飞，他已经派拉美西斯去抵挡了。而实际上，卡雷鲁莲对这一切都另有打算，神的复活，近了。

飞驾驶着新的威尔特尔穿越森林。挡在路前的又是拉美西斯和他的神之机甲Vendetta。但在新的伊多系统前它简直不堪一击。拉美西斯那绝对的自信被粉碎……只留下他的怀疑和愤恨的哭喊声，他的机甲碎成叶片般沉入海底。为何他如此针对飞？

拉美西斯：如果你不存在的话……

第五十二话 反击开始！破除封印

[艾莉坐在椅中，身后银幕上映出她和艾美拉达跑过森林，为了将纳米机械撒满大陆，她们必须找到赛波姆文明的遗产……大炮Mass Driver。幸运的是，这里的设施都还算健全。她们穿越了满是导弹和巨大火箭的遗迹——就好像这文明的幕碑。这里是一个人类种族的坟场，他们因为傲慢和自大而相互杀戳直至灭亡。中央控制室，在希丹先生的帮助下她们成功的将纳米机械胶囊放入Mass Driver，随着巨大的轰鸣声胶车飞上蓝天，将纳米机械散布到世界各个角落。刻印被解除了，人类迎来了真正的自由！]

[飞坐在椅中，银幕上是索拉利斯的巨型战舰。]

索拉利斯的移动空中航母是仅凭阿威和榭巴特的常规武器所不能抵挡的。只有一个办法能够

阻止它到达尼桑，那就是启用吉斯雷布首都诺顿的超巨大战舰，那是在500年前，巴尔特的祖先罗尼法蒂玛为了参加圣战抵抗索拉利斯而开掘的巨大战舰，潜沙舰Yggdrasil正是它的中枢。经过了500年的沧桑，诺顿首都的中心地区升上天空，变形成巨大的机甲：超巨大机甲Yggdrasil四世！移动要塞被轻易催毁了。和平重降伊格尼斯大陆。但胜利的欢呼很快就被恶魔般的哀号所取代了。人类开始突变。似乎是由于纳米机械敲除了500年前卡雷鲁莲放置在人类身上的刻印所触发的。正像哈马以前所说的：“人类会变成什么？”

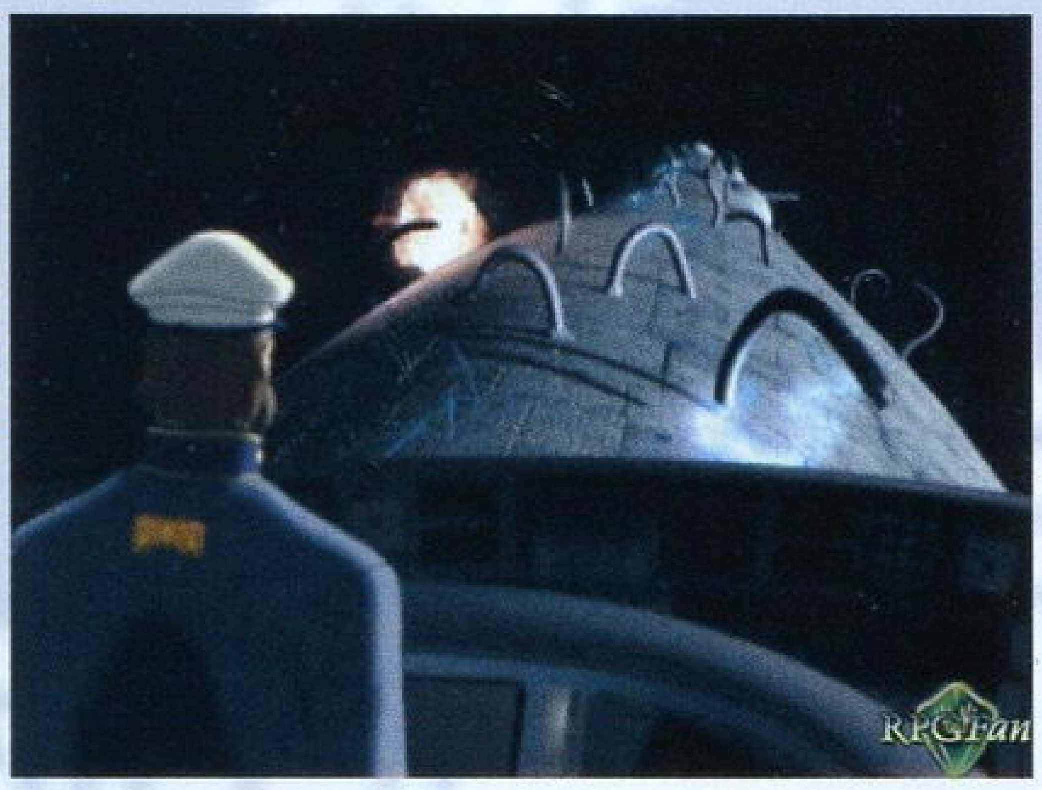
[以西结。]

嘎杰尔法院的长老们欣喜地看到这些，即使没有使用“键”，也达到了如此的效果。但他们也注意到有一些“半成品”似乎不是为神的复活所准备的。

[实验室，卡雷鲁莲站在空试管前，米安上前。]

米安：因为你，用来束缚人类的锁链被解开了。

卡雷鲁莲：但这并没对我们的计划造成什么影响。一切都还在控制之中，纳米机械的胶囊破裂后首先有一部分降落在索拉利斯，我得以将一些纳米机械的病毒散布到大气中。我就知道他们最后一定会破坏封印……不过时间太仓促，在病毒的作用下人类会向着应有的方向突变，只要这病毒扩散到全世界人的体内，人类很快就不能保持原样了。他们会变成可控制的形态。我们可以不依靠那个“键”而令人类变化。换句话说，可以找到神原本的身体的替代品。



米安：这就好象在和神同化的时候解放了特洛伊木马……病毒……但它会不会和他们期望的不同？

卡雷鲁莲：当然，我们不能走他们的路。“神之方舟”是我的。

米安：对我来讲哪条路都好，我只会站在更有把握的一边。

[突变体们。]

艾莉：Soylent系统，是索拉利斯制造的设施群，遍布世界。它们以前被用作生体实验、洗脑……突变的人被称为死灵……或是人类真正的形态……聚集在这些设施里。有些死灵袭击人类吃他们的血肉是因为忍受不了体内突变所带来的巨大痛苦和对新鲜血肉的渴求。甚至是去撕咬突变较轻的个体。Soylend系统在分子水平将这些突变个体分解、重组，一组设施将重建的更完美的生命形式用于制作“武器”，这就是嘎杰尔法院“玛拉克计划”背后隐藏的真相。“到这里你将从痛苦中解脱”，被这样的谎言所欺骗的人们聚集到此越来越多……我们必须催毁

Soylent 系统。

［飞、艾莉和希丹先生来到死灵聚集的房间，一个巨大的生物冲出实验室开始袭击人类，那是“斯法尔集合体”，还在合成的状态中就因为忍受不了痛苦而突破了生命维持装置的障壁出来，他不久前也是人类，但现在却袭击着那些同样来此求助的人类。他用救助的眼神看着我们，结束他的痛苦，只有死亡一途。”。］

……艾莉站在奄奄一息的怪物身旁，对希丹说：“先生，借你的剑用一下。”她用剑割破自己的手，将血滴进斯法尔的口中，“对不起，我不能为你再作什么了，我最多只能令你少受些伤痛，对不起。”那斯法尔人带着平静的面容死去了。

艾莉站在变异的人类面前，纵声高呼，停止自相残杀，远离这些骗人的设施，那声音那形貌依悉就是500年前的索菲娅，在号召人们反抗索拉利斯的统治！她相信，人类可以付出爱，可以摆脱这命运！

［飞又坐在那椅中。］

飞：从那以后，我们一处一处的破坏 Soylent 系统，解放那里的人们，尼桑成为收容他们的医院，而艾莉也像护士一样经常去看望他们，他们几近泯灭的人性也开始恢复……他们眼中，艾莉就是索菲娅大圣母的转世。只要到了尼桑，无论是肉体还是精神的苦痛都会得到救治。

［以西结。］长老们在议论。

“那些变异的人类很渴望成为神的仆人的一部分”

“就像以前，他们聚集在尼桑，以这种速度……”

“不用害怕，这也许对我们更好。”

“时间近了，我们是否为神的身体和神的觉醒准备万全？”

“是时候使用‘盖蒂亚的小键’了……”

突然，屏幕上出现了天帝该隐：“我不允许你们使用那键！”

“你干什么？没有神的复活，我们的愿望也无法达成！”

“你们的愿望？那不过是自从你们出生就定好的命运，为什么你们就不明白那并非是出自于你们内心真正的愿望？”

“我们听够了，这是我们自己最后的愿望，如果你一意孤行我们就……啊！”

“你们忘了吗？你们是我的下属，我可以随我的心意毁掉你们！”

“嗯……”

“我们已经完成了我们的工作，该把权柄交给新的世代了。人类不会灭亡的……”

第五十三 星晨知晓 我等魂之器（上）

［飞坐在椅中。］

飞：封印解除所带来的恐慌与混乱逐步退散，我们开始寻找“阿尼玛之器”，它可以将普通的机甲变成神之机甲。到现在为止，人们找到过10个，其中有近一半为法院的人得到。索拉利斯和我们都在全力搜索剩下的两个“阿尼玛之器”。我们面前的这个遗迹就是某个古代文明所留下的。经过漫长的搜索，我们在一个大广间中发现了一个大试管，里面是一块发光的石头般的物体，上面还有一只眼睛。这时候，比利忽然感觉到有人在对他说话，而他的机甲“人马座”突然和阿尼玛之器融合，成为新的神之机甲。正此时，地水火风四元素队员赶到，为了使她们明白这世上并非只有强者才能生存，不得不又打了一仗，但她们又再次合体，只好再次打败她们。

艾莉：有些事情只有弱者才能体会，但弱小并不意味着甘心受奴役，因为弱小，才会温柔的待人，才从不会小看别人。这才是人类之间相互关爱真正的来源。每个人都有弱点，即使是你们在一开始也是。你们一开始的软弱使你们得以成长，不要忘记这些感受。当你们一起生活的时候……我们只是道不同但结果是一样的。我并不想和你们战斗……

［在索拉利斯。］

嘎杰尔法院正在讨论除掉天帝该隐。

只有“该隐”才能杀死“该隐”。他们问米安是否愿意帮忙，米安表示若卡雷鲁莲不反对那么她也一样。但拉美西斯还未恢复——多米尼娅偷听到这些赶忙通知拉美西斯。但他却发疯一样的只顾找飞报仇。

艾莉：飞和同伴们去寻找最后一个阿尼玛之器。我却意识到什么危险似的匆匆赶回尼桑。在托拉的纳米机械治疗下，变异的人们日渐好转，但拉美西斯突然驾驶着他的机甲出现在尼桑。他为飞而来，神智已失去常态。我站在他面前大声喊——你找的飞不在这里，请停止无意义的破坏吧！

拉美西斯：对了，你，你可以……出来，飞，你再不出来我就杀了这个女人！过了今晚你以后就只能在她尸体上哭泣了。

艾莉挡在他面前。

拉美西斯：什么？发生了什么？为什么我动不了？难道除了他，我连你都不如？

艾莉：拉美西斯，你是怎么了？为什么你如此紧追着飞不放？为什么你那么在乎谁比谁更强？

拉美西斯：我是融合了所有人类的优秀能力而被制作出来的，为了和所有的阿尼玛之器融合，被制做成和天帝该隐具有相同力量的，是所有人类应该崇拜的偶象！但是他一出生，我就被废弃了，被扔进垃圾管道，出生在黑暗中，寒冷的废弃的深渊。但我逃了出来！凭我自己的力量生存下来！我要拿回本应属于我的一切，不仅如此，我还要找回使我继续生存下去的温暖。……但他又再次出现，要夺走我所有的一切！

艾莉：拉美西斯，没有人想伤害你，没人想夺走你珍视的东西，没人能取代你的存在……这只是你的想象，不要将你心中的感受埋藏起来，不要害怕接受爱！

［场景闪回，卡蕾鲁莲和另一黑发女子（卡莲）看着试管中的胎儿……。］

拉美西斯崩溃了……

［SOL-9000 。］长老们不停地刺激拉美西斯：

“无用”“垃圾”“废物”“还要这么麻烦”“次品”“快滚”……

拉美西斯：……

米安：卡尔，另担心，我总是会站在你这边的，没人能比我更了解你，所以，请不要……

拉美西斯为自己的无力而痛苦万分。

卡雷鲁莲：你和该隐是一样的，他是所有人类的范本，你也一样。但他的存在会阻碍你的发展，只要你能打败他，你就能……

五十三话 星晨知晓 我等魂之器（下）

［飞坐在椅中。］

飞：寻找到属于比利的那个阿尼玛之器后，我们来到了一个据信有1万年历史的人类遗迹中，这是我们星球上现存最古老的文明遗址，而且，这里还有一个“老朋友”等着我们……利柯在此拿到了属于他的阿尼玛之器。但随后出现的索拉利斯的走狗却是——哈马。

哈马：嘿！大哥……呵呵……我终于得到了……超级力量，就和你一样，大哥，感觉真妙啊！卡雷鲁莲大人让我和这机甲融为一体！赶快留下机甲和艾莉，抵抗是没有用的，现在的我比你们更强！

一番苦战之后，哈马气力用尽：这才是真正强大的大哥，对不起。

利柯：哈马！

哈马：KING，答应我，有朝一日你回到诺顿……你是西格蒙德的合法继承人……别小看我的情报网……可惜已经没用了，就像我，所预料的那样的结局。

飞：哈马的机甲崩溃了，落入无底深渊，他消失前带着满意的微笑……是为他一朝力在手而高兴，还是为可以结束变异身体的苦痛而欣慰？不管怎样，亲手杀死自己的“朋友”，我们别无选择，我从未如此战斗过。艾莉不停的哭泣，为她不能使他解脱。我无法停止思考，我不能再让她陷入如此的战斗中。我们回到伊格纳斯……这已经超出了我们所能承受的……

第五十四话 天帝暗杀 玛哈砣浮上

［拉美西斯持剑逼近天帝该隐的王座，红光闪起。］

拉美西斯：你……只要你不存在……我……这就是……为什么……要除掉

你……不可。

[该隐的警报系统无法识别拉美西斯，红光消褪。]

该隐：为什么？卡雷鲁莲？你不是不站在他们那一边吗？

卡雷鲁莲：的确，但我并不在乎那一样可怜的寿命无多的老人会怎样行动，更何况他们的生命不过是存在于SOL-9000中苟活。所以，也许你的存在还会对于我达到目标造成阻碍。仅此而已。

该隐：难道你不想为人类的未来尽力？为人类的存续而努力？为这个我才雇佣你……

卡雷鲁莲：没错，我只是尽力让人类“走我的路”。

[在卡雷鲁莲的命令下，拉美西斯挥剑斩下该隐的头，血溅王座，至死都戴着面具的硕大头颅掉入无底深渊，一切都碎散了……。]

长老们目的达成，现在阿尼玛之器都已经找到了，属于他们的阿尼姆斯……但，约瑟、迦得和地上人同调……修加的亚设、拉美西斯的西布伦，卡雷鲁莲的犹大，索菲娅的蒂娜（便雅悯）……流便、西缅、利未和以萨迦在500年前已经和我们同调，还有最后的古拉夫的拿弗他利。所有的阿尼玛之器全部激活了。而-Persona-，“母”的面具也渐渐揭开了，时辰到了，真正的觉醒，神的降临……人类！接受神的复活吧！

[突然间，一个巨大的有5英尺高的圆柱体形的刻满各色花纹的“物体”从SOL-9000的底部出口出现，并插入地板的锁孔之中，转动，突然，在锁孔周围，出现了非常美妙的圆形纹理。]

[飞坐在椅中。]

飞：突然，一切都失去控制，即使是那些尚未变异的人也都开始变形成死灵。这一切都是因为拉美西斯杀死了该隐，而法院长老们启动了“盖蒂亚的小键”。所有被注定成为神的部件的人类都开始变异，无论天上或地下，都被神召唤着。“当人类布满大地，神会从长眠中醒来，神之乐园玛哈农会再次出现”这段由法院传唱的神话真正的含意终于明了。“玛哈农”，神沉睡的地方，像是呼应着人类的哀嚎般升起……

第五十五话 流放者、神的乐园

[巨大的船体，带着海底的沉积物缓缓从海面升起，这就是法院所指的“玛哈农”，他们派重兵前往搜寻“神和它的智慧”，但现在，即使是索拉利斯本国的人也都开始变异了，法院已失去了他所有的盟友，但即使如此，我们想得到“神和它的智慧”也是一声极其危险的战斗。]

艾莉：为什么不带我去？

飞：不，那太危险了……

艾莉：为什么？以前也有过很危险的时候？为什么这次……

飞和艾莉激烈的争吵起来，艾莉哭着跑了出去。同伴们都嗔责地看着飞，“进去呀！”“去跟她说……”

[飞走进艾莉的房间。]

飞：对不起，刚才的事我很抱歉，原谅我吧。但听我解释，这是人类第一次无论是地上人还是索拉利斯都团结在一起……但他们中并非所有人都和咱们船上的同伴一样强壮。即使是我自己也有几次不能认清前方的路……因此你可以想象普通人是多么的无助，他们多需要像你这样的人可以依靠……你已经使那些被法院们奴役了数百年的人们获得了自由！艾莉，是你做到的！现在，你的生命不仅属于你自己，还属于周围关心着你的人们，这就是为什么不愿你陷入危险之中……

艾莉：我们最初见面时还是敌人，但现在却成为同伴，在你身边我从未感觉到孤独或无助，我看到你就好像看到我自己，因为爱，几乎混淆了自己和你，但现在不同了，我清楚的认识了自己，认识了你。我知道我真的需要你，并非是因为我将你看成是我的躲避风雨的港湾，我需要你仅仅因为我真的爱你，我明白你所说的，飞，我知道你担心我的安危，但你知道，我害怕，怕从此再也见不到你……

飞：别担心，我不会死的。

艾莉：不，不是这个，这次完全不同，就好像我自己会完全变成另外一个我，即使你平安回来，所以我只想和你一起去……

飞：我也感觉到了，自从在黑月之森我们相遇的那一刻起，我就一直想和你在一起。但我必须自己解决问题，不能把它推给你。还有另一个我存在，“伊多”，我害怕有天伊多会再次控制我，你是惟一可以使我免于变成伊多的人，因为你一直在我身边，所以我才一直控制着自己不至于迷失……”

[飞走近艾莉。]

飞：我保证我会回来，艾莉，因为我有必须回来的理由，艾莉，做我的家，让我能够有家可以回来，如果你希望我回来的话，即使我们天各一方，只要能让你永远和我在一起，我可以为此做任何事……

艾莉：哦，飞……

[两人kiss。]

[第二天早上，飞起身穿衣服，当他走到门口，艾莉醒来……。]

艾莉：你要走了吗？

飞：嗯，吵醒你了？

艾莉：没什么，我只想一直看着你，在你熟睡时也一直看着你，等我发觉，已经天亮了。

飞：我要走了，你能否为我拿着这个？

艾莉：这是什么？一个项链坠子？

飞：我不知道这是谁的，只是我被安置在拉翰村的时候就已经在我身上了。它可能……

艾莉：可能……

飞：哦，不，没什么……你能替我保管它吗？

艾莉：好的，我会为你收着它

飞：那么，是时候说再见了。

艾莉：哦……飞

飞：嗯……

艾莉：谢谢。

[飞离开了。]

[隔天，在尼桑法皇府的桥上，艾莉和玛露在谈话。人们都在说艾莉就是尼桑圣母索菲娅的转世，但艾莉自己却感觉到，有些将要发生的事，她是无法阻止的。]

第五十六话 应许之地

Yggdrasil接近了玛哈农，那巨大的宇宙船，船体上刻着“Eldrige”的名字还历历在目。飞等人进入巨大和玛哈农中央控制室。1万年了，还没有人打扰过这里的寂静，也许人类的祖先就是当初从这船中逃出的乘客……所谓“神的智慧”，就是在这里的“拉杰尔之树”中央电脑。而“神”，是在巨大的试管中一个匍匐的生物，他们杀死了它。但，这就是终极力量吗？又进入一个有着两个巨大记忆晶片状物的房间，“拉杰尔之树”微灯闪烁。希丹跳上中间舷梯，一个巨大的全息屏幕打开在众人眼前，这就是中央电脑拉杰尔之树中记载的“神的智慧”，大约一万年前，一只星际间战略终极兵器被创造出来，在它的星际运输途中，神的军队，天使玛拉克袭击了母船，我们刚才击倒的怪物正是整个系统的核心，我们还找到了一个叫“Zohar”的物体的资料，它是一切能量的来源……突然，敌人出现了。

[一大群机甲出现，为首的是卡雷鲁莲和古拉夫。]

古拉夫和他的阿尔法·威尔特尔轻易的击倒了飞他们，飞还没有得到他完整的力量，古拉夫要唤醒伊多，但飞拒绝了，狂怒的古拉夫要杀死飞，被卡雷鲁莲制止：他是饵，是我为诱捕那只小鸟用的饵，那可是非常重要小鸟，为了“满足我最心底的渴望”，你懂吗？拉康……古拉夫离开了。

卡雷鲁莲将飞等人押往骷髅地，在那等艾莉上钩。艾莉戴上了飞给她的坠子，这使她看上去便像索菲娅了。突然，那坠子掉落在地上……艾莉飞也般取回她的机甲，在榭巴特传来了卡雷鲁莲的讯息，他要的是艾莉。艾莉驾驶着她的El-Regrs来到骷髅地，飞他们被钉在十字架上，艾莉走到卡雷鲁莲和米安的神之机甲前。

卡雷鲁莲：多么英勇啊！这简直令我怀疑回到了从前，你还驾驶着“她的”机甲，好吧，给你个机会，打败这两个卫兵，你就可以带走他们。

天蓬和卷帘出现了。他们原本是500年前卡雷鲁莲尼桑僧兵队的头领，现在变成了人机融合的实验品。艾莉几经周折耗尽全力终于击败了他们但自己也……

卡雷鲁莲：她真正的觉醒？或是只不过……为了保护她的主人？不管怎样她都可能是我要找的“太母”，来人，带走她这台机甲，一定要千万注意驾舱里面人的伤势，无论如何我要她活下来！我要她和我在一起，至于你们，你们有机会苟延残喘，直到你找回你真正的力量。

他走了，古拉夫再度出现。

古拉夫：软弱啊！你甚至不能保护你爱的女人。

古拉夫离开了。

飞：艾莉被带走了……正象卡雷鲁莲许诺的，我们活了下来，但这绝不是他让我们活下来的真正原因，我们必须找出它。

[以西结。]长老们：

神的身体已重建起来，阿尼玛和阿尼姆斯也融合一体，我们只要找回阿尼姆斯进入他们的身体就可以和母的-Persona- 合为一体……。]

卡雷鲁莲：这可不行。

[他在遥控器上按了几个按钮，SOL-9000 开始变慢，灯逐渐熄灭。]。

卡雷鲁莲：你们是惟一能激活那“键”的人，但现在“键”已经激活，我不再需要你们了。惟一能阻碍我的人是该隐，他是一切人类的控制者也是我的死敌，所以 我拷贝了该隐，只有该隐能杀该隐。拉美西斯正如我所期望的除掉了该隐。现在没有能阻止我了，我对你们的力量也不感兴趣，你们根本没有自主的意志，你们不过是系统的端子，是为了系统而制造的表面的武器而已。

长老：我们可以成为神……你背叛了太母……你以为失去我们你可以……

卡雷鲁莲：神？太可笑了。我们不过是人类。人类不可能成为神，我并没有背叛太母，我遵循的是另一位“太母”的意志。没有你们我一样可以用我的纳米技术集合起阿尼玛，阿尼姆斯和-Persona- 。神只要结果，我给他结果，这就是我的方舟计划，我的-Project Noah-!!

第五十七话 召唤吧 Merkava

[飞坐在椅中。]

飞：我好无力……我甚至不能面对他们带走艾莉的情景……我好懦弱……

威兹曼：你在这做什么？你这个样子能打败他吗？你失败的原因在于你太依赖你的机甲。古拉夫的力量来自哪里？来自他的感情，他对这整个世界的仇恨，这仇恨是他力量的源泉，你的感情还不足以集中到可以打败他的程度。你必须正确的处理你的感情，你还没看到没有理解力量真正的含义。艾莉那时可迸发出那样的力量是因为她强烈的要救你的意志。你上次的失败并不等于结束，现在轮到你去救她了。

[他们到处寻找艾莉，两星期后终于找到了。卡雷鲁莲运用拉杰尔之树中的资料和他的纳米机械技术建造了神的方舟——“Merkava”。为了阻止他，也为了解救艾莉，他们进入Merkava。]

飞在入口附近又见到了地火火风四元素，她们又想干什么？

多米尼娅：别会错意，我们来这儿是为救我们的长官，他被卡雷鲁莲和米安控制了精神，杀死了天帝该隐。我们对你们拯救世界还是那女孩都不感兴趣。

[一个巨大的蓝色机甲浮现在银幕上。飞等人已经接近了中枢系统，这里的敌人大多是自卫武器。但……当他们接近一个小房间时，忽然又听到熟悉的声音。]

拉美西斯：我等你多时了，飞。如果你不曾出生，我……让我们现在做个了断吧！

飞：停下！你为什么一直不肯放过我？为什么？

[拉美西斯闪回15年前的一段回忆……他出生在卡雷鲁莲实验室的纳米反应器中，是领受一切人类的景仰的“他”，但是却……卡雷鲁莲看着试管中的胎儿，背后走来一位黑发美女。]

卡雷鲁莲：哼，“这次”你的身体很年轻……

女人：……前面那个已经太老了。

卡雷鲁莲：那名字呢？

女人：卡莲……但这种个体的名字对我而言毫无意义。

卡雷鲁莲：那么，为什么来这……

[她走近试管。]

卡莲：这个纳米反应器里的就是……那个？

卡雷鲁莲：嗯？哦，识别编号0808191-“拉美西斯”。天帝说它是人造“接触者”的原型。

卡莲：情况怎样？

卡雷鲁莲：它已经进入俗称的第一成长期，从现在开始它会成长得比普通人类要快。但它的精神方面的成长恐怕会有些难于控制，因为它只是个复制品，这是预料中的。

卡莲：它……动了……它能听到我们说话吗？

卡雷鲁莲：是的……它已经有自主意识了。

卡莲：那么……我有个更好的……让我们处理掉它吧。我们不需要这个，我们有我的孩子，他今年该4岁了。

卡雷鲁莲：你指的有个孩子是……很重要的？

卡莲：是的，我检查过……这不会错的，是“接触者”

卡雷鲁莲：他叫什么？

卡莲：我的孩子叫……“飞”，你现在懂我的意思了么？

卡雷鲁莲：那么同样的“对存在”也……

卡莲：是的，也许已经在什么地方出生了，最后一个！

卡雷鲁莲：那么，这个就……没用了。

卡莲：是的，完全没用了。哈哈……

[闪回结束。]

拉美西斯：全部都是因为你的存在，我才被抛弃了！

多米尼娅跳出来试图拦住拉美西斯，但这只使得他更加暴怒，他跳下天台，直冲向飞……他再一次被打败，破碎的机甲在墙上撞出个大洞，现出里面的试验室……这里是……

一个声音：没错，这就是卡尔出生的地方，也是他对你的仇恨史的发源地。

卡雷鲁莲和米安站在被十字架悬吊的艾莉面前，一个浑身长满眼睛的巨茧生物在他们背后。它就是迪乌斯。

迪乌斯的复活，近了。而艾莉是不可缺的“祭品”。

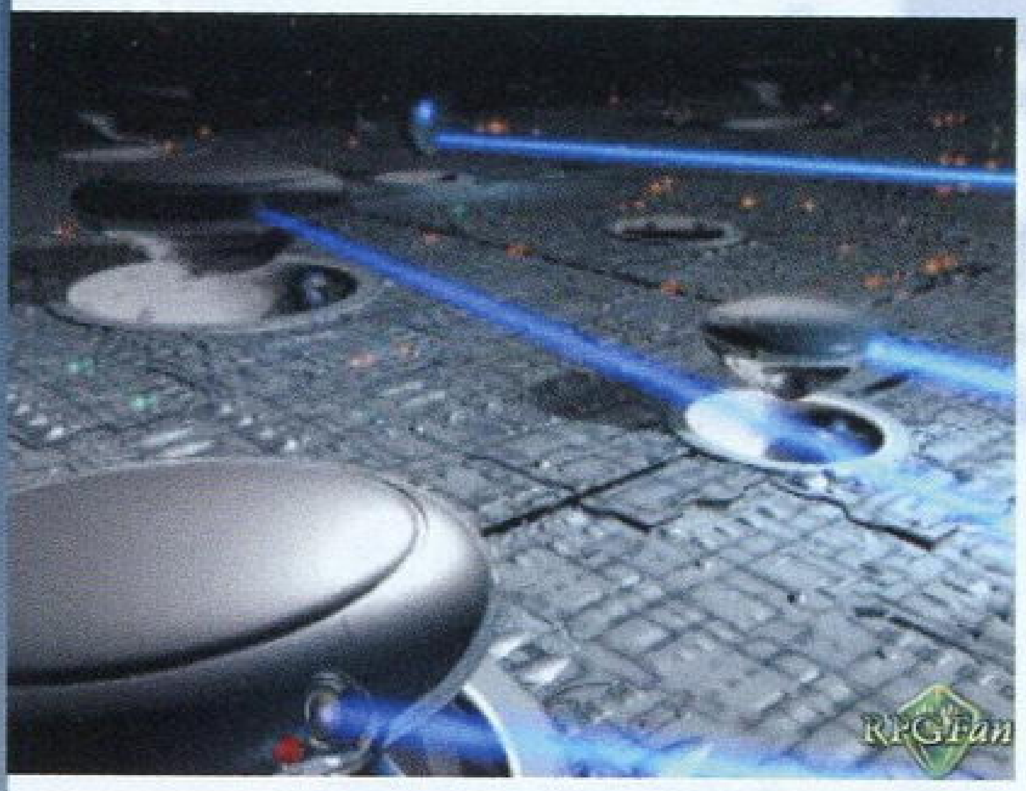
米安驾驶着她的神之机甲——Opiomorph出现了，这个身负双翼的蛇身女人！飞击倒了她，但她很快又站了起来，这就是纳米机械的力量？迪乌斯发出光！它吸收走了所有人的机甲上的阿尼玛之器！神之机甲失去了阿尼玛之器就是废铁一堆。而阿尼玛之器原本就是迪乌斯身体的一部分。艾蕾海姆也是迪乌斯的一部分！

拉美西斯又冲了出来，寻求他在迪乌斯中的位置，但米安嘲笑他已经一无所用，是个完全的废物了。狂怒的拉美西斯杀死了米安，但这正是不能自杀的米安所希望的。卡雷鲁莲也倒在血泊中，但事情远没那么简单……飞和巴尔特试着把艾莉解救下来，但艾莉拨出比利的枪，朝着飞的腹部开火……她的头发由栗色变为紫蓝……身后迪乌斯的眼睛在这刹那间全部睁开了！

卡雷鲁莲也爬起身，伤痕一丝未见，他的身体已经由纳米机械重构过。而艾莉已经觉醒为太母米安，一切人类的母亲。艾莉：迪乌斯，你们所称的神，是一个星际战略统合兵器，是在原初的时候由远在其它星球的人们制造的，它拥有自主的意志可以控制整个星球。但也许在拉杰尔之树你们并没了解到全部。在一次测试中，它暴走了，它失控的力量破坏了一个星球，迪乌斯的制造者们害怕它的这种威力而关闭了它，并将它搭载在一艘巨大的星际飞船里送到其它星球去，好分析它失控的原因。迪乌斯不想从此被废弃，因而在运送途中想抢夺飞船的控制权。它的制作者使用了最终的手段来阻止迪乌斯，将整艘船爆破，碎片飞降在这颗行星上，迪乌斯知道已无可挽回，便将自己和 Zohar 分离。

Zohar 是这星球上一切力量的来源：机甲、以太力（魔法），它是事象变

移机关，可以生成几近无限的能源。在Zohar的中心，是原初生体电脑（第8代）卡德摩尼，它弹出了Zohar。它发动了-Persona-，它的生命支持系统，可以产生有机的生命物质，使用它就可以使迪乌斯复活。因此，原初的人被制作出来，他们是天帝该隐和嘎杰尔法院13人。他们的身体是由迪乌斯的一种有机素子所构成。有机素子分为两种，阴性的阿尼玛、阳性的阿尼姆，它们生而具有成为迪乌斯兵器端末的特性。神之机甲也是那武器的一种形式。法院长老们自己是阿尼姆斯，一直在寻找与他们同调的分离出去的阿尼玛。但在500年前，他们失去了肉体，因此，他们会到处搜集携带有阿尼姆斯体质的后裔，以期能找回属于他们的肉体。



你们出生自-Persona-，有朝一日终要返回迪乌斯的身体。

世上大多数的人类发生变异是因为他们要变回迪乌斯的生体零件。但飞你们是不在变异之数的，而且迪乌斯的生体零件本来也不够，但在卡雷鲁莲和他的纳米机械的作用下，使本来并非适用于零件的人类也开始变异，甚至还增添了新的功能，迪乌斯终于可以变成真正的终级兵器了。

而我是米安，时间的管理者，神的代理人。我是为引导人类正确的走向迪乌斯复活之路而出生的，米安的基因存在于所有人类女子中，世世代代监护着人类，当前代的我死去时，便另会有一个女子身上的米安基因觉醒，这是设定在人类DNA中的程序。我们都是迪乌斯的元件，现在终于可以摆脱指引人类的重负，回归神的怀抱了！只剩下最后的Zohar机关。

迪乌斯摇动着，当艾莉和卡雷鲁莲进入它的身体，它突然挣脱了包在身体外的绑带；飞，挣扎着跳入它所进入的深渊……

[希丹坐在椅中。迪乌斯毁灭文明的行动开始了，成百上千的炽天使军团飞离Merkava……。]

希丹：我们终于找到了飞，和他的机甲，但他一直处于一种假死的状态。榭巴特害怕飞－伊多的力量突然爆发，将他作了冷冻处理。

婕法女王：我们害怕以前所犯的错再次重演。那是在500年前反抗索拉利斯的圣战中，我们被权力欲望冲昏了头脑，害怕战争中的人们不再跟随我们，而跟随尼桑圣母，榭巴特的长老院回头找索拉利斯签订了密约。那时嘎杰尔法院也对一直幕后操纵的米安不满，因此定下了以索菲娅交换米安的约定，并许诺战后继续给予榭巴特以特权。尼桑成为索拉利斯专心对付的弹丸之地。尼桑义军根本不是索拉利斯正规军的对手，我当时也在那里和拉康、巴尔特的祖先罗尼和卡雷鲁莲一起战斗。最后的时刻，尼桑义军的旗舰出现了，索菲娅站在舰首，她牺牲了自己，挽救了我们的性命……索菲娅的舰直冲向敌军的主舰，玉石俱焚……

索菲娅的牺牲救了我们，也从此改变了两个男人的命运。一个是卡雷鲁莲，是忠心跟随索菲娅的尼桑僧兵队长，他举目向天：我们以生命献祭，为了保卫他们的权力……索菲娅……难道不是我们曾在这世界上苦苦搜寻的理想？将我们引向索菲娅的理想，这就是我们的救赎？这不公平，索菲娅牺牲了，为了那些杂种……索菲娅曾说，如果你诚心相信你为之奋斗的，那道路会为你打开，但看看现实，神根本就没有回答我们的祈祷！这难道是因为我们不够虔诚？即使我们真的不够虔诚，索菲娅总是的！为什么她不得不牺牲？上帝死了吗？还是他不在？也许神根本从一开始就不存在！

“信赖神，不要在外在中寻找他，他从内里来”索菲娅这样说过。

哈，哈，哈，哈，我明白了，是这样，如果这世上不存在神，那么……我会用我的双手制造出神！

……他从此消失了……

另一个男人，就是拉康。他因为亲眼目睹爱人在面前死去却无能为力，而憎恶他自己。他因此去寻找“传说中的力量”。神眠之地玛哈农、智慧之源拉杰尔，还有阿尼玛之器都是为极其神圣的智慧所创造出来的，但除此以外，还有另外一个传说。那就是Zohar，光辉（之书），是迪乌斯的能量来源以及这星球上所有以太力（魔法）和机甲的神秘动力来源。也是我们这个世界最终极的力量，只有拉康能够找到这股力量。他和囚禁在榭巴特王宫地下水牢的米安见过面，米安那酷似索菲娅的面庞彻底击碎了拉康的心理防线。米安嘲笑他没有足够的力量保护索菲娅，唆使他前往极地贝勒海姆寻找力量的根源。失去了对人类全体的信任，拉康找到了那股力量，在极地，在冰雪中巨大的光柱……拉康变成了古拉夫……他带来了恶魔的军团Diabllos。崩坏之日……这一切的起因都是由于人类对权力的贪欲……

我一时好像说得过多了，但飞他可以拥有和古拉夫同样的力量，我们只能将他暂时封印以避免那种恐怖的事再度发生，因为我们犯下的罪……

但是，飞，炸开了冷冻箱，消失了。希丹先生、艾美拉达和比利也赶忙前往极地冰雪中，他们从地缝中跳入，这里有个小小的地下岩洞。

希丹：就是这里了。

第五十八话 久远之梦

[飞又再次来到梦境世界。他看到伊多。]

伊多：这不是你能来的地方，从这往前是我的世界了，你不能进来！

飞：你什么意思？

伊多：你是个下位的，伪造的人格，这就是为什么。

飞：下位的伪人格？

伊多：对，‘他’将我记忆分成片段，‘他’将那些对我的存在而言最有意义的部分封印起来，我的活力、我的动机、我的潜意识“伊多”，因此我的表层人格变得好像一张白纸，那就是你，被创造出来的伪人格。

飞：他？你是说父亲？

伊多：父亲？他从未对你尽到过父亲的职责！因为他的懦弱，如果他曾尽力保护过我，母亲也不会死！

飞：母亲不是在我出生才死去的吗？她到底出了什么事？告诉我！

伊多：你没必要知道，你就快消失了，和你的基础人格“臆病者”一起，我将成为完全的存在，获得无限的力量！

飞：？

伊多：你当然不知道，但它已牢牢刻在我内心深处。你的人格是伪造的，所以你从未掌握过知觉，你从未从过去的记忆中获取足够的力量。

飞：我知道那些梦和幻觉！我见过他们很多次了！

伊多：那是我为了我的目的而让你看的，为了削弱你存在的力量，为了打破封印，为了我能自由的作我想做的事。

飞：什么？

伊多：还有很多事没有给你看过……嗯？好像是你朋友来了，他们一定是跟着我来的。

飞：你要去哪儿？

伊多：我来这里是为了和“存在”接触，将你从原初开始的记忆全部连接在一起，然后剪断它们，这就是接触者的命运。全都准备好了，真正的觉醒就要来临了，我要去淘汰那些从一开始就戴着伪善面具的人！

希丹一行人遭遇伊多，费尽全力才将他打败。威兹曼出现了。他后悔当初没能阻止伊多，只有完整而统一的飞的真正人格才能担负起接触者的重任，接受Zohar的能量。一旦伊多成功，他将毁灭世界。伊多却直截了当的揭开了威兹曼的真面目——他就是飞的父亲，黄康。

黄康：飞出了什么事，伊多？

伊多：很糟糕，你所赋予生命的那个新的飞的人格已经没用了，被我吞掉了。妈妈的死都是因为你的无能，也正因为这样，他才躲进自己的记忆中，但现在我要继续我的存在去面对所有的憎恶，你根本无法想像！

黄康和伊多陷入激烈的争斗，希丹高呼：飞，你要去救艾莉呀！

飞在伊多的世界中只看得到憎

3DM-SM

恶和悲伤，伊多仇恨这个世界，他从没得到过任何东西，任何快乐和美好的回忆，在他这里都没有，没有。飞意识到自己的存在是为将所有的一切掩盖，包括自己们。他听到“艾莉”，猛然记起了更重要的事。他进入一个电影放映机的房间，这里是飞的基础人格藏身的壳，是“臆病者”的房间，飞以前也在梦中见过……

臆病者，他只会一遍又一遍沉浸在美好的回忆中，一个普通的家庭，一个严格但开明的父亲，温柔而有爱心的母亲，直到那以前，一切都是那么的幸福……但有一天，母亲突然变了。从那天起，飞失去了他的家。父亲黄康经常出门工作，母亲卡莲就趁他不在时带年幼的飞去实验室。那地方到处是奇怪的机器，穿奇怪衣服的人，各种探针刺入飞的身体，开始各种实验。年幼的飞忍受不了这种痛苦向母亲求救，但母亲毫不理睬。飞无法反抗，只能忍耐。但那些实验越来越不堪忍受。许许多多的人聚集在飞周围，他们都是和阿尼玛之器高度相容的，这种精神接触是为了迫使飞尽快觉醒。但没人能接触到飞，从他体内游走出的力量保护着他的意识，将他们全部杀死了。就为了让神再度醒来，不能有丝毫的懈怠……更多的人进入实验室，无数的人死在飞的眼前，男人、女人、老人、青年、甚至亚人们……忍受着痛苦，悲伤，恐惧，迷惶……各种的情感和话语如潮水般涌来……几乎将他撕裂成碎片……这是地狱的景象！

回到家中，她装作一切如常，当飞想向父亲求救时，他以为这只是年幼的飞的想象，还照常忙碌于工作。无计可施的飞最后只有一条路可走，就是藏匿到潜意识中逃离这一切，他制作了一个分裂的人格来替他承受那些痛苦——伊多。在伊多的世界只有憎恶，他憎恶母亲、父亲、乃至整个世界……虽然父亲最终察觉了母亲的异常行径，但那已经太晚了，伊多已经完全的从年幼的飞身上分离出来……而母亲不断重复那些实验，来研究从飞身上释放出的那股力量。她就是米安。母亲就是米安！她只是从一个身体游移到另一个身体，每个人类女性的基因中都预先设计成这样的程序。每个女人都可能成为米安。卡莲、米安，在试验中注意到飞的记忆时间轴增长了两到三倍，她于是确信飞就是“接触者”。因此，“他”来了。

古拉夫在飞和卡莲的面前攻击黄康，飞向母亲求助要她帮帮父亲，但她毫不为之动容。

古拉夫来寻找飞体内那股能量的来源，来寻找他自己的肉体，拉康的转世后裔。500 年前当古拉夫破坏了世界，也失去了肉体，变成纯粹精神的存在。这是他和“存在”接触后获得的能力……父亲保护不了母亲和飞。只能用他的生命来抵挡……母亲依然无动于衷，即使是在父亲最需要帮助的时候……

飞再也无法忍受，终于爆发了。那力量击倒了古拉夫，也杀死了母亲。

小飞无法承受自己杀死母亲的事实，将一切责任推给伊多，将一切不好的事情都推给伊多，自己留下了所有幸福的回忆和母亲的爱，将自己和外界完全隔离，成为“臆病者”。

臆病者：不要！出去，这是我的房间！

飞：为什么你不能面对现实？欢乐的……悲伤的……所有的都是由这些组成的，为什么你不肯让他看到？为什么你不让伊多看那些你一直在看的东西？

臆病者：不！那是我的！我不会让那个杀死妈妈的人看到这些！

伊多：你应该说，你也是杀死母亲的人之一。

臆病者：不！是你干的！我没杀她！妈妈才不在乎你！爸爸也是！所以你杀了她！我没杀她！我没有！我没有！

飞：停下！“我们”杀了母亲。这不是任何人是我们的错，这不是因为她是米安或父亲没注意到，不要到外面去找理由！不要责备任何人除了你自己！不错，母亲是米安，你受了苦。没人能忍受这些，但你不能将它们推给伊多独自承受。我们是同一个人，我们必须合成一个，对吗？迈开你自己的双腿，去面对你不想看到的现实！让伊多看，把你为你自己准备的给他看。

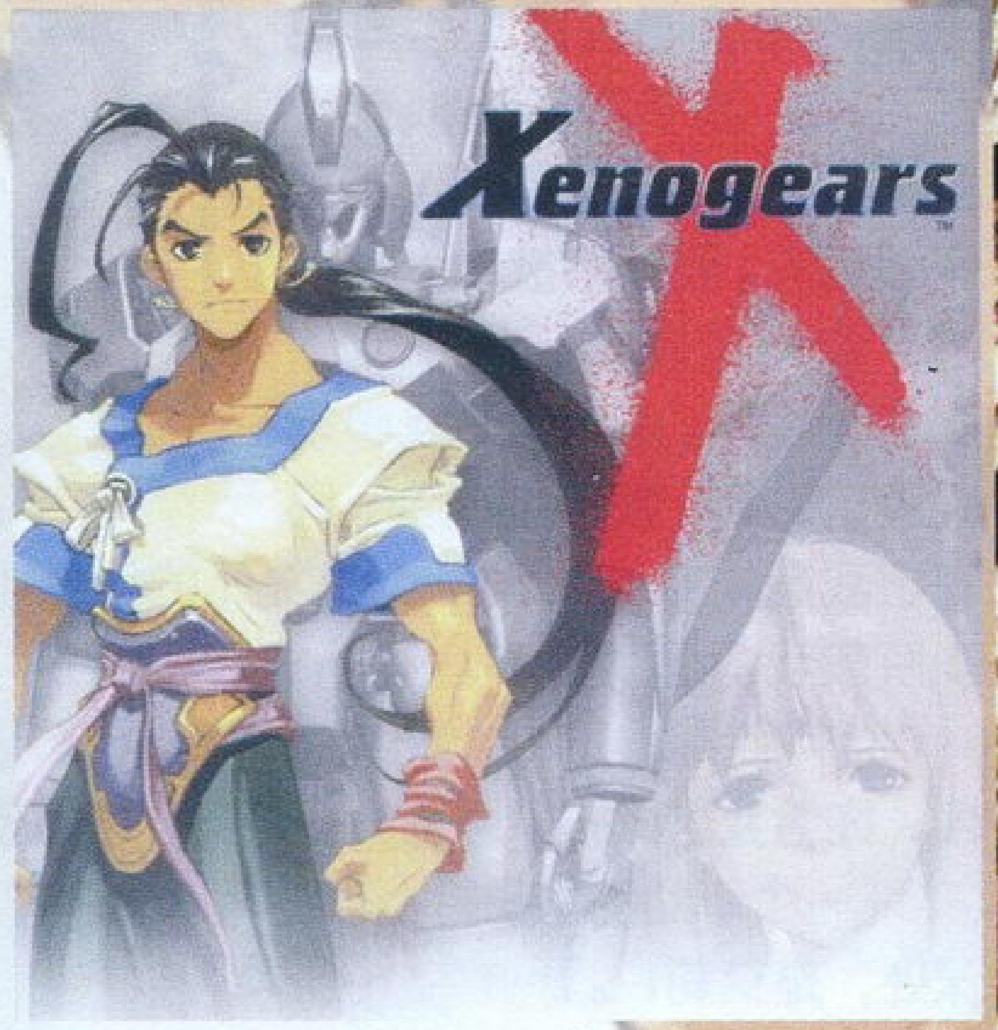
看……

［当古拉夫、卡莲、黄康站在一起时，一股能量冲击波从飞的体内冲出，在凌空冲上天之后，这股力量朝着吓呆了的飞自己冲过来。看！卡莲用自己的身体挡在了飞的面前，爆裂开来。她的血溅到飞的脸上，她笑着，死去了，染血的尸体倒在他面前，她戴着的项链坠子掉落在他脚边。那是尼桑的十字坠，和他幻觉中见到的一样……。］

伊多：撒谎！那女人，这情景……都是他造出来的幻像！我，我的意识，能看穿他的把戏，我不会被骗的！

飞：伊多，够了！你这样无济于事，母亲在最后一刻救了我们，这是真的，对吗？现实并不全都是残酷的。

伊多：我……我的力量，谁也救不了。它……只会破坏。我只能通过破坏才能和外界沟通。所以我不得不将一切都破坏。人类……世界……甚至艾莉……



飞：不，不会的，我们可以像母亲一样，不管是不是变成米安也好，她救了我们。我们的力量，可以救人类！我们可以救艾莉！

伊多：这是第一次，母亲对我而言是如此的温暖……她总是如此温暖……飞，和我共享这些记忆吧，从现在开始你必须知道过去都发生了些什么。了解我们的身份…我们是谁……我们的融合还不完全……

［伊多让飞看到过去的景象。亚伯和艾莉，在雨夜飞奔，被 12 个嘎杰尔法院长老追赶。在他们上方，长老们举起一座巨大的王座，上面坐着天帝。突然一道能量的闪光开始聚集在天帝面前的空气中，一束能量击中了艾莉，穿透她的胸膛，她倒下了。亚伯跑回她身边抱起她染血的身体，他们很快就接近了他……。］

亚伯：艾雷海姆！

艾莉：亚伯，活下去！

［景象变了。现在金姆站在他实验室玻璃门后，另一边，赛波姆的军队瞄准了她的妻子。］

艾莉：我只是无法将我们的孩子……亲手交给你……活下去！

［景象变了。拉康为索菲娅画像。］

［景象又变了。索菲娅在相撞的舰中。］

索菲娅：拉康，活下去！

［卡雷鲁莲站在众人面前……。］

卡雷鲁莲：如果神在这个世界上不存在，那么……我就用我的双手制造出神！

［拉康来到一处废墟。］

拉康：这……是……什么……地方？被我破坏的……

［他看到许多人围在他身边。］

拉康：……为什么你们都针对我？我以为我们是朋友啊！

［他站在威尔特尔上。］

拉康：那……是谁？

［他盯着他周围的废墟。］

拉康：这是我做的……吗？我是怎么了？我变成了什么？

……活下去！

［拉康再一次站在威尔特尔上。］

拉康：……我要活下去！

［他变身成古拉夫。］

拉康：即使要我下地狱，我也要活到这世界的末日。如果这世界还没到它的尽头，我就用我的双手毁灭它！

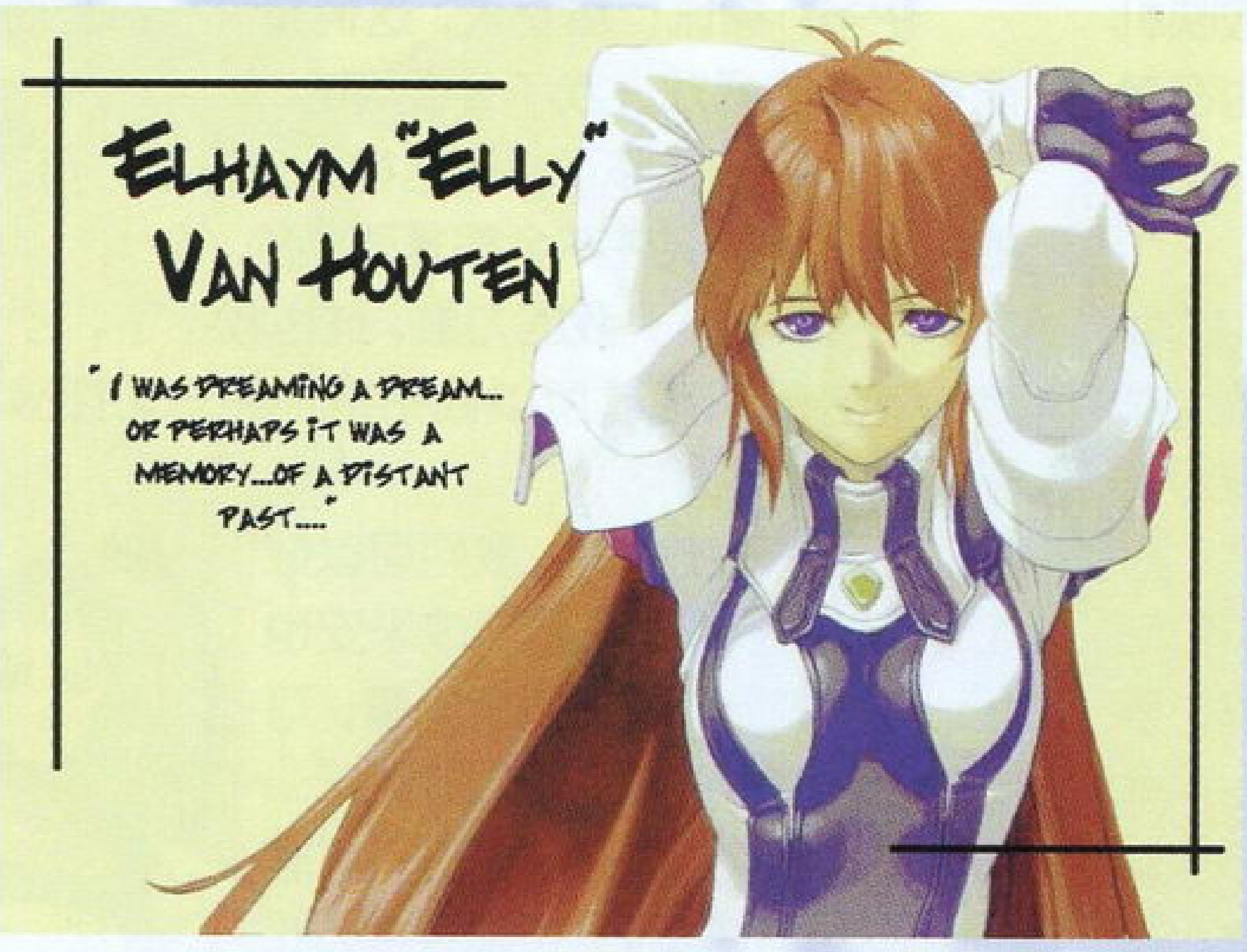
［景象灭了。］

飞身在一个奇异的地方，地面上有巨大的深水潭，一团光芒在他面前。他听到召唤。那长驻在Zohar之中，从始至终，从最初到最末——“波动存在”！高次元的存在。它说：

很久以前，一个名叫Zohar的几近无限的能量机关被制造出来。制作它的是一些远在其它星球的远古人类。他们想在他们居住的四次元宇宙中获得无尽的能源。甚至，他们使用同样的能源制作了星间战略统合兵器——迪乌斯。

Zohar 作它的主动力炉。但不幸发生了……

在连结试验过程中，动力炉开始检测无限的可能性事象……出于对能量的需要，动力炉将这个次元和其它高次元的空间相联，其结果是使高次元的波动存在（例如我）合并或同化。我从那个接触点顺“锡菲罗之路”降下，在这个四次元的世界显现。为了能在这个世界稳定下来，我不得不交换或者显化我的形态，并进入那个变移机关。我开始被Zohar绑缚。我一直想回归属于我的高次元世界。结论是，我必须翻转这进程，我来到这里，只有被我选中并按插了在这个次元的世界中特别的特征——“意愿”的人才能解放我。那就是你。



你向我提出了一个具有特别意义的愿望，你，接触者，在你注视着我的时候，你给我这样一个愿望，一个母亲的愿望。记得吗？

[一个年幼的孩子看上去和飞一模一样，他正出神的盯着 Zohar 看，在最深处，是艾莉！。]

还是一个孩子的接触者，以他最大的渴望向波动存在示了他想要回到母亲身旁的愿望。照此作成了母亲的意识，就是艾莉。我的意识留给了艾莉，我的力量留给了你，我的肉身留在Zohar，我若想羽化飞升回归我的次元，就必须如同迪乌斯那样集合所有的元素，但要破坏我的肉身。

能破坏Zohar的，只有接触者的双手。也只有接触者才能将艾莉从迪乌斯系统中分离出来。

用这个，Xenogears，消灭 Zohar。

波动存在离去了，飞的威尔特尔变身成终极机甲 Xenogears。

黄康看到重新统合成一体的飞十分欣慰，但古拉夫对肉体的渴求又一次占了上风！他变身成古拉夫：

“你和我可以合为一体！”

飞拒绝了古拉夫，即使他和父亲已是同一个人。3 年前，古拉夫选择了飞的父亲作肉体凭依，为的是能在接触者醒来之际及时占有他的身体。飞击败了古拉夫。同时迪乌斯开始搜索他最后的欠片，接触者。拉康 - 父亲为了让飞赢得一些时间，代替飞被迪乌斯吸收……

飞带领希丹等人来到一坐遍布残骸的小山。

飞：这里是原初之地，是人类出生的地方，很久以前，当迪乌斯坠落在这星球上时，为了以后的重生，它将自己从 Zohar 中心分离，那最初的废墟中一个孤身女子在此出生，在此醒来。她是所有人类的母亲……在她醒来后，她用尽她的力量生下了人类的始祖们。他们是天帝该隐和嘎杰尔法院。最后，她赋予了自己的复制品以生命，让她们做人类的守护者。有两个……人类的母亲和武器……主体和补体……就是艾莉和米安。我，那宇宙船上惟一的幸存者。遇见了艾莉。一切由此而开始……原初之地……卡德摩尼……就是这里……

这是通常人类的记忆所无法了解的，记忆无法保存如此久远的事象。我们是将那些资料储存在基因的内含子中，我们可以将我们的记忆留给我们的后代，就像被 Zohar 束缚的波动存在将一些信息或者说力量传留给我！

飞：这是米安和艾莉尚未分离时的形态……这是我们这个世界第一个女人……我们的母亲……

[他们探望这躺在众多残骸中死去的女子。]

第五十九话 堕落的星辰

[榭巴特最强舰——伊斯卡利波。]

同伴们正在激烈的讨论如何才能去除 Merkava 的障壁并摧毁它的主炮。

由迪乌斯生出的炽天使们是被吸收的人类的意志在Zohar的反应，由纳米机械重构的迪乌斯身体已不需要更多的人类部件，它可以从草木土石中获取它所需的一切，但炽天使们依然在到处破坏和吸收幸存的人类，这是迪乌斯中太母的意志，要她的人类子孙重回母亲的怀抱，成为自己的一部分……必须阻止迪乌斯进一步的行动！

但Merkava实在是一座完美的堡垒。巴尔特提出的最终建议是将Yggdrasil四世和伊斯卡利波合体，将二者的障壁打开，这样可以抵御Merkava的主炮大约40秒左右。在这段时间内，将从赛波姆文明遗迹大炮Mass-Driver 得来的固体火箭，趁它主炮熄火的瞬间射入它的障壁。但同时 Yggdrasil 四世和伊斯卡利波也和它一起崩溃。

计划进行得很完美。Merkava 坠落了。但几乎与此同时，又响起一阵警报，迪乌斯内部好像又起了新的变化。

Merkava 撞落在地。突然，一声巨大的白色有机物风暴从残骸中间爆发出来，简直就好像要把整个星球吞没，那冲击波将周围的一切完全摧毁……

浩劫过后，一个巨大的白色物体出现在坠落地，那是迪乌斯最终的形态，Merkava 的船体被它吸收，在纳米机械的作用下，它终于变成了真正的星际战争武器并在继续扩展着，它要将这星球全部同化成它的武器。

幸存人们躲在雪原基地休养生息，最终决战的时刻越来越近了。

Side Story

[医院。西格、希丹和拉美西斯。]

希丹：卡尔……请听我说！现在我们必须忘掉从前的种种恩怨，我们必须相互帮助，现在我们需要你的力量！

拉美西斯：……我……是个……废物……垃圾……

希丹猛地扇了拉美西斯一个耳光，他重重的摔在地上。

希丹：不要老是为自己的过去悔恨，振作起来，像个男人！

西格：修加？你干什么……

希丹：垃圾……废物……你这个可怜鬼怎么叫自己都无所谓，但是她们怎么办？

[镜头一变，显出房间中的四元素美少女队。]

希丹：这些女人难道因为你的缘故也是愚蠢的、垃圾、废物吗？要不是你救了她们，她们会是今天这个样子吗？但她们现在需要你还不是因为这个。你知道是什么？她们比任何都更了解你，她们知道你内心深处真正的柔情。她们渴望着爱，所以她们知道这些，这就是为什么她们不肯离开你，卡尔，不要让她们也变成你所说的垃圾或是废物。

多米尼娅：长官……

拉美西斯：你们……

希丹：不必说了，你不是垃圾或者废物……我们比谁都清楚……

拉美西斯：我……我一直没觉察到……我一直追寻的……其实就在身边……我……对不起……没能早一点明白这些……

多米尼娅：哦，长官……

最终话 全始与全终者

飞等人终于见到了最终的敌人。

飞：这就是迪乌斯么？

秋秋：周围的四个圆球在闪闪发光？

玛利亚：就好像四股力量支持着中心。

利柯：难道说中间的光柱就是迪乌斯的真身？

希丹：恐怕……可能吧……

巴尔特：好像和这些圆球无关，还是一口气干掉真身吧。

希丹：我觉得还是觉得应该先扫清周围，要是先从周围开始的话就交给我们吧。即使没有飞的力量，我们也能完成这项任务。

艾美拉达：使用 XENOGEARS 的力量，打倒迪乌斯，为了解救艾莉。

比利：不论是正面进攻还是从周围开始都要靠飞的力量。

飞：……谢谢大家。

[最终战：迪乌斯。]

——战斗终了

飞：怎么样了?

利柯：我的机甲完全不能动了。

希丹：“事象变移机关Zohar”的活动停止了。机甲不能工作的原因可能与他们有关。

飞：艾莉！艾莉怎么样了？迪乌斯系统的束缚应该已经解除了，为什么还是没有反应？难、难道说刚才的战斗……

希丹：你冷静点飞！我的传感器测到迪乌斯的体内有生命反应，可能是艾莉，她没事的。

飞：艾莉！能听见么艾莉！迪乌斯已经被我们打败了，一切都已经结束了。赶快出来，大家都非常想念你。艾莉！艾莉！

巴尔特：什、什么？这是……!?

飞：怎么回事，老师!

希丹：我刚刚测到迪乌斯的内部有高能量反应。就好象是一股被封闭的力量就要爆发一样……

飞：难道是……“波动存在！”

巴尔特：波动存在?

飞：没错。这是一种从Zohar体内释放的能量物质，这种物质会本能的要回归到它高次元的起点。

希丹：也就是说……这是一种次元进位的余波?

利柯：这是什么鬼东西?

希丹：这好像是一种因为次元转移而产生的冲击波。要是这股能量在这里爆发的话……

飞：在这里爆发会怎么样？你说清楚！

希丹：这个星球将从此消失……这股能量足以消灭这个星球！

秋秋：你说什么?

巴尔特：混蛋！

比利：不会吧，大家好不容易才拼到这一步！

飞：没有阻这股余波的办法么?

希丹：非常遗憾，我们毫无办法……随着Zohar的停止包括我们的机甲在内，几乎所有的机关都不能运转了。也许我们真的完了……

巴尔特：别开玩笑了，怎么能就这么结束！要是真的那样，我们一直战斗到现在又有什么意义。

比利：越、越来越厉害了

利柯：等等……不对，这股力量……好像是什么其它的……

玛利亚：快看！

巴尔特：迪、迪乌斯……

飞：在上升?

秋秋：这次又是什么?

希丹：迪乌斯在把自己仅存的能量释放，照这个样子下去的话整个宇宙……

飞：……怎么可能?

巴尔特：怎么了?

飞：是艾莉！艾莉把迪乌斯……

利柯：真的?

飞：没错，艾莉为了救我们大家正用自己的力量把迪乌斯带离这个星球！她想自杀……

玛利亚：这……艾莉……

比利：没办法了么……难道我们只有在这里看的份么?

希丹：………

飞：不、一定有办法！♪

秋秋：什么?

飞：那个家伙还在活动。机甲的动力源虽然消失了，但是我还可以！我和迪乌斯一样，都曾经接触过Zohar！我还能动，我去把艾莉救出来！

希丹：没用的！就是你能赶上迪乌斯，你也可定没有返回的能量了。

飞：那我也必需去。即使背，我也要把艾莉背回来！即使真的……我也……和她在一起……

巴尔特：等等！我不允许你这么做。

飞：巴尔特……

巴尔特：……、你一定要给我活着回来！一定要！除非你这样答应我我才让你去。

飞：……谢谢、巴尔特。我们约好。我一定带着艾莉回来。

巴尔特：一定呀。

飞：嗯。

巴尔特：好！你去吧！

希丹：但是……

巴尔特：让他去吧，老师，现在能把艾莉带回来的只有飞。

玛利亚：……飞和艾莉……

艾美拉达：你们两个人一起……

利柯：回来呀……

秋秋：我们等你们。

飞：不好意思……巴尔特……大家……我走了，伙伴们！

[XENOGEARS飞向迪乌斯接触，然后。]

飞：这里是……艾莉！难道说这里是迪乌斯的体内?

卡雷鲁莲：不全对，在这里的只有你的灵魂，就像你眼前的这个女人一样，你只不过是一个由灵魂构筑的影子。

飞：“？波动存在……不对……你是谁……难道……你是卡雷鲁莲！没错……是卡雷鲁莲！你把艾莉怎么样了！

卡雷鲁莲：锡非罗特之路已被打开，现在已经没有人能阻止神的旅程了。你还来干什么？拉康。

飞：我来要回我爱的人！把艾莉还给我！迪乌斯的程序已经完了，一切都结束了，你还打算干什么?

卡雷鲁莲：现在才是一切开始的时候……现在，才是一切回归原点的时候。

飞：原点?

卡雷鲁莲：在宇宙诞生以前，所有的一切都是一个整体。后来，因为波动溢出才有了现在的四次元宇宙。人类以及人类的灵魂都是那溢出的波动的遗物。所以……

飞：让一切都回到原初的状态？这就是你的目的?

卡雷鲁莲：拉康……低劣的现世怎能有光明的未来？伤害他人，伤害自己，在不断的互相残杀中消耗着短暂的生命，一切从土而来又以土为终，这有什么意义？……而在我的世界里什么都有，那里是一个充满了神爱的世界。

飞：我不像你那么绝望，我相信对于人类来说，和谐美满的日子终将来到。对此我深信不已。

卡雷鲁莲：你为何这么肯定？人与人之间永远不会有和平相处的一天。你说你爱这个女人，但这算是真正的和谐么？看似互相理解，看似精神合一看似真心相爱，一切都只不过是一种保持了特定距离的伪装而已。一切都是自欺欺人的。

飞：就算是这样，一个人的自私也不能决定所有的人命运！人类有选择自己命运的权利！有他们自由的意志。

卡雷鲁莲：自由的意志？人类这种原始生物不配拥有这种东西……他们应

完全生活在被支配的世界里。正因为人类拥有这种多余的意志，他们才必须品尝悲伤的滋味……这不是人的意识，而是神的旨意……

飞：好就算人类是不完全的生物……但正因为他们是不完全的生物，他们才懂得怎样去补充别人的不足！……这才是人类……这就是一种和谐，我为自己是一个这样的人感到兴奋！艾莉不惜牺牲自己也正是为了我们的明天。而且……她这么做，也是想要慰寄你那颗孤独的心，你难道就不明白么？我现在非常理解艾莉的心情……没错，我们是一体的！即使不借助神的力量！

卡雷鲁莲：那就让我看看吧。你们所谓的“爱”的力量。

［最后的战斗：乌洛波罗丝。］

——战斗终了

飞：艾莉……

艾莉：飞……救我的是卡雷鲁莲……

飞：卡雷鲁莲？……

艾莉：对，我因为和卡雷鲁莲合而为一所以才能得救。他的心中充满了悲哀。他所做的全部都是为了人类，但他却不能回头，所有请你原谅他的所作所为，其实……卡雷鲁莲比任何人都爱人类……

飞：这、这我还是第一次听到。

艾莉：……对不起……是我错怪他了。我觉得即使牺牲自己的性命也要拯救他人，但没想到这种想法却使你们如此痛苦。而这种痛苦又重新生成新的痛苦。我现在明白了我生活在大家中间，我的生命不只是我一个人的东西。

飞：艾莉……这不是你的错。为了别人而奉献自己这绝对是让人尊敬的事情，即使是为了自己也无可厚非。“爱”需要人付出，同样还需要人承受。只有这样她才会显示出本来的光辉。两合为一，教给我这个道理的不正是艾莉你么？我现在才真正理解这句话的意思。虽然答案是否正确我还不得而知，但是我一定会踏着卡雷鲁莲的路继续努力地去寻找答案。

艾莉：谢谢……飞。

飞：艾莉……

［动画插入。］

飞：回去吧，我们的星球。

艾莉：那道光……就是与我们世界的接点。但是次元进位已经开始了，我们能来得及么？……

飞：用跑的？

艾莉：嗯，只要和你在一起……

［两人携手向前跑去。艾莉摔倒。］

飞：艾莉——！

［飞紧抱艾莉，次元变化开始，降落到“小行星”。卡雷鲁莲的身影再次出现……］

飞：卡雷鲁莲……你。

卡雷鲁莲：已经没有时间了……从此世上再没有神这个字。这个星球是人类的星球……用你自己的脚走回你的故乡。

飞：卡雷鲁莲……不能回去么？

卡雷鲁莲：啊……我已经失去了做为人的资格……我犯了太多的罪，人类的大门已经永远对我关闭，只有神才能原谅我。

飞：没这回事！大家一定会原谅你的！再说到星球爆炸还有很多时间，你一定能行的。

卡雷鲁莲：你还是那么温柔、拉康……这一定是做为人类的意义吧。但是我不能回去，我已经决定了！我要和神在一起。

［卡雷鲁莲看了艾莉一眼。］

卡雷鲁莲：差不多该走了。

飞：卡雷鲁莲……

卡雷鲁莲：我真……羡慕你们……

［卡雷鲁莲的光之翼四散开来。］

［“小行星”消灭。］

希丹：飞一！你们怎么样了？

观测员：因为受到爆炸电磁层的影响，现在还无法观测。可能已经……

巴尔特：怎么可能！他已经说过一定会回来的！他一定会回来！

［大家一同仰望爆炸后的天空。］

［突然，一架白色的 XENOGEARS 张着光之翼……］

秋秋：喂喂！喂喂喂喂！喂喂喂喂喂喂喂！

［秋秋看到之后不住地跳跃着。］

希丹……啊！？

［大家终于看到。］

艾美拉达：哈……

巴尔特：喂——！

［大家挥手迎接 XENOGEARS 的回归……］

（完）

主题曲：

《SMALL TWO OF PIECES》

Lyrics: Masato Kato
Music: Yasunori Mitsuda
Vocal: Joanne Hogg

Run through the cold of the night
As passion burns in your heart
Ready to fight, a knife held close by your side
Like a proud wolf alone in the dark
With eyes that watch the world
And my name like a shadow
On the face of the moon

Broken mirror, a million shades of light
The old echo fades away
But just you and I
Can find the answer
And then, we can run to the end of the world
We can run to the end of the world

Cold fire clenched to my heart
In the blue of night
Tom by this pain, I paint your name in sound
And the girl of the dawn, with eyes of blue,and angel wings
The songs of the season are her only crown

We met in the mist of morning
And parted deep in the night
Broken sword and shiedld, and tears that never fall
But run through the heart
Washed away by the darkest water
The world is peaceful and still

——EPISODE V END

话梅杂志&3DM-SMY
www.pu...

日本游戏海报鉴赏

SOUL：任天堂游戏的广告都是走创意路线，大家也都注意到了吧？这也与任天堂游戏本身的创作理念相同。不用说，《动物番长》也是一款追求游戏性的好游戏，（因为主机普及量等各方面原因，我们不能在半月刊中介绍这个游戏）游戏中的主角就是一个吃别的动物的动物（到底算什么动物？），主角要吃、吃、吃才能成长，之后还要和雌性交配，生出下一代，生出下一代以后，主角换为下一代，最后击败老的动物番长，成为新一代动物番长。

这幅广告中，触目惊心地是一幅动物剖面图。在周围我们可以看到表示雌雄的符号，表示排泄物的，表示吃进去的东西的，等等，这些是简单地描述了游戏本身。游戏中的一个独特的地方就是无论什么东西都是四方形的，而主角最开始就是一只四方形的猪，也就是你在广告上所看到的样子了。剖面图非常直接，露骨（露内脏？），因为游戏宣传口号是一款“本能之游戏”，就是描述弱肉强食的世界，所以画面就“搞”得这么残酷了……

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

超时空之轮片头曲

（无歌词）

剑风传奇插曲

歌名：Berserk Forces
演唱：平泽进

ときはくもおつくよおななみおたておそうよ
Toki wa kumo o tsuku yoo na nami o tate osou yo
けされてよみちおはうこえたちにこたえて
Kesarete yomichi o hau koe tachi ni kotaete
わすれはしないきみのことは
Wasure wa shinai Kimi no koto wa
かなわぬみちになおひとりたち
Kanawanu michi ni Nao hitori tachi
うたれたとりのよおなゆうがさであめにたえ
Utareta tori no yoo na Yuugasa de ame ni tae
いえないちじょおのちにあらわれてねむる
Ienai chijoo no chi ni arawarete nemuru
ほしよそおぜつにものがたれこのよるお
Hoshi yo soozetsu ni Monogatare Kono yoru o
わすれはしないきみのことわ
Wasure wa shinai Kimi no koto wa
こごえてよるおただひとりいき
Kogoete yoru o Tada hitori iki
きえないこえよいまよみがえれちからえと
Kienai koe yo ima Yomigaere Chikara e to
はいやいForcesはいやいForces
Hai Yai Forces Hai Yai Forces
きけよかぜさえなきそびえたつかげのと
Kike yo Kaze sae naki Sobietatsu Kage no to
うたれてよみちおはうきみにひおともせよ
Utarete yomichi o hau kimi ni hi o tomose yo
わすれはしないきみのことわ
Wasure wa shinai Kimi no koto wa
かなわぬみちになおひとりたち
Kanawanu michi ni Nao hitori tachi
ゆけよじょえつのかげよきてみちびけ
Yuke yo J斑etsu no kage yo kite Michibike
はいやいForcesはいやいForces
Hai Yai Forces Hai Yai Forces……

FF7 －爱丽斯之死

（无歌词）

命运传说主题曲

梦は终わらない～こぼれ落ちる时の　～

作词：藤林圣子
作曲：关口敏行
编曲：坂本昌之

见つけて　your dream　どこへいても
mitsukete your dream doko e ite mo
觉えてる　时を越えて　kiss　kiss　kiss
oboeteru toki mo koete kiss　kiss　kiss
真昼の空　月が
mahiru no sora tsuki ga
あなたの目を　さらう
anata no me wo sarau
ずっと待ってた　この时…
zutto matteta kono toki
もう泪　终わらせる　夜明けに
mo namida owaraseru yoake ni
まぶた溶ける阳射し　远い明日の记忆
mabuta tokeru hizashi tooi asu no kioku
ここに目觉めの时　降りる
koko ni mezame no toki oriru
见つけて　your dream　坏れかけた
mitsukete your dream koware kaketa
时间に埋もれた　その力に　气付いて
toki ni umoreta sono chikara ni kizuite
见つけて　your dream　どこへいても
mitsukete your dream doko e ite mo
闻こえてる　想い　传い　kiss　kiss　kiss
kikoeteru omoi zutai kiss　kiss　kiss
あなたの见た　梦は
anata no mita yume wa
现实での　未来
genjitsu demo mirai
爱がこぼれる　手のひら
ai-na koboreru demo hira
もう空が　恐れない　夜明けを
mo soraba osorenai yoake wo
风に导かれる　背中见つめながら
kaze ni mijibi kareru senaka mitsume nagara
二度と会えないなら…言うよ
nido to aenai nara iu yo
见つけて　your dream　どんな时も
mitsukete your dream donna toki mo
目の前の痛み　消せないわ　愿いを
me no mae no ika ni kisenai wa negai wo

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

见つけて your dream 时が来ても
mitsukete your dream toki ga kite mo
覚えてる 时を越えて kiss kiss kiss
oboeteru toki mo koete kiss kiss kiss
见つけて your dream 坏れかけた
mitsukete your dream koware kaketa
时间に埋もれた その力に 气付いて
toki ni umoreta sono chikara ni kizuite
见つけて your dream どこへいても
mitsukete your dream doko e ite mo
闻こえてる 想い 传い kiss kiss kiss
kikoeteru omoi zutai kiss kiss kiss

宿命传说主题曲

梦であるように

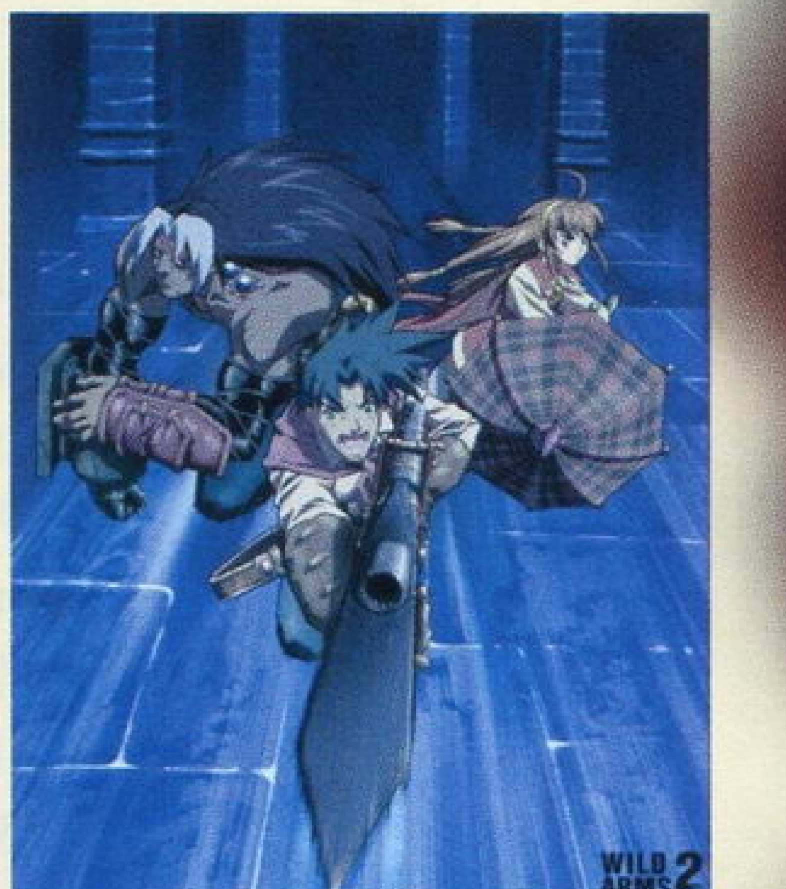
歌:DEEN

答えが见つからない もどかしさでいつからか
Kotae ga mitsu kara nai modo kashisa de Itsu karaka
空回りしていた 违う谁かのところに行く君を
kara mawari shiteita Chigau dareka no tokoro ni iku kimi wo
责められるはずもない
semerareru hazu mo nai
なんとなく气づいていた君の迷い
Nan to naku kizuiteita kimi no mayoi
梦であるように 何度も愿ったよ
Yume de aru youni nando mo negatta yo
うつむいたまま ささやいた言叶
Utsumuita mama sasayaita kotoba
悲しく缲り返す
kanashiku kuri kaesu
激しい雨に 仆の弱い心は强く打たれ
Hageshii ame ni boku no yowai kokoro wa tsuyoku utare
すべての罪を流してほしかった
Subete no tsumi wo nagashite hoshikatta
期待と不安が 降り注ぐこの街で
Kitai to fuan ga furi sosogu kono machi de
仆は道を探して 君は邻で地图を见てくれてたね
Boku wa michi wo sagashite Kimi wa tonari de chizu wo mite kureteta ne
やわらかな时を
Yawarakana toki wo
感じながら步けるような恋だった
kanji nagara arukeru youna koi datta
梦であるように 瞳を闭じて
Yume de aru youni hitomi wo tojite

あの日を想う 风に抱かれて
ano hi wo omou Kaze ni dakarete
笑っていた二人
waratteita futari
そして朝日が差す顷 仆の腕の中眠る君の优しい
Soshite asahi ga sasu goro boku no ude no naka Nemuru kimi no yasashii

幻を见ていたい
maboroshi wo miteitai
梦であるように 心の奥で
Yume de aru youni kokoro no oku de
とわに辉け 君との日々は
towa ni kagayake Kimi to no hibi wa
あゆのままの仆だった
ari no mama no boku datta
いつか描いてたあしたへ もう一度步き出そう
Itsuka egaiteta ashita e mou ichido aruki dasou
たとえすべてを失っても 何かが生まれると信じて
Tatoe subete wo ushinatte mo nanika ga umareru to shinjite
きっと二人の出会いも 远い日の奇迹だったから
Kitto futari no deai mo tooi hi no kiseki datta kara

WildArms2 片头曲



不明

どんなときでもあなたはひとりじゃないよ
Donna toki demo anata wa hitori ja nai yo
だきしめてたいたみこぼれおちたしゅんかんに
Dakishimeteta itami kobore ochita shunkan ni
やさしさこばねあらしのなかえかけだす
Yasashisa koba ne arashi no naka e kakedasu
やくそくしてここえかえると
Yakusoku shite koko e kaeru to
はてしなくとおくえいっても
Hateshinaku tooku e itte mo
どんなときでもあなたはひとりじゃないよ
Donna toki demo anata wa hitori ja nai yo
つないだてははなさない
Tsunaida te wa hanasanai

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

永恒传说主题曲

季节はずれの　beach side
Kisetsu hazure no beach side
夜に隠れた
Yoru ni kakureta
君の横颜は何をみつめてるの?
Kimi no yokogao wa nani o mitsumeteru no?
人は谁もが皆
Hito wa daremo ga mina
何かを背负ってる
Nanika o seotteru
だけど　ふとよぎる不安
Dakedo futoyogiru fuan
消せやしないよ
Keseyashinai yo
仆らは何一つ
Bokura wa nani hitotsu
知ることのない未来の为に
Shiru koto nai mirai no tame ni
手に入れたり投げ出したりして
Te ni iretari nagedashitari shite
く誘う行方めざして
Hakanaku sasou yukue mezashite
flying gone
flying gone
梦见る样に　堕ちてゆくの
Yume miru you ni ochiteyuku no
君の中へ
Kimi no naka he
恐れないで伤ついたら
Osorenaide kizu tsuitara
きっと 切ない优しさを抱いている
Kitto setsunai yasashisa o daiteru
flying fall down
flying falling down
羽ばたさながら　堕ちてゆくの
Hanebatakinagara ochiteyuku no
君の傍へ
Kimi no soba he
何も ない　明日がくる瞬间は
Nanimo nai ashita ga kuru toki wa
君に出会えた奇迹胸にたいて
Kimi ni deaeta kiseki mune ni daite
ねむらせて
Nemurasete

君を信じる程に　ねぇ
Kimi o shinjiru hodo ni nee
伤は深くて
Kizu wa fukakute
私以外のもの 全て
Watashi igai no mono subete
消し去りたいよ
Keshisaritai yo
气づいた时には もう
Ki zuita toki ni wa mou
ただ走り续けることに
Tada hashiri tsuzukeru koto ni
安らぎさえ感じていたなんて
Yasuragi sae kanjiteita nante
イミジキアスヲ　飞び越えてゆけ
Imijiki asu o tobikoete yuke
flying fall down
flying fall down
旅立つならば
Tabi tatsu naraba
朝も昼も夜もなくて
Asa mo hiro mo yoru mo nakute
君のめぐる轮回の果てへ
Kimi no meguru rinne no hate he
二度と归らぬ川のほとりまで
Nido to kaeranu kawa no hotori made
飞び出すの
Tobidasu no
flying gone
flying gone
もつれてゆくよ
Motsureteyuku yo
君の　アイ　life　すべて求め
Kimi no ai life subete motome
you & me
you & me
もう别の生活を灯す
Mou betsu no hi o tousu
君のいない明日なんていらなくても
Kimi no inai ashita nante iranakutemo
flying fall down
flying fall down
羽ばたさながら　堕ちてゆくの
Hanebatakinagara ochiteyuku no
君の傍へ
Kimi no soba he
何もない　明日がくる瞬间は
Nanimo nai ashita ga kuru toki wa
君に出会えた奇迹胸にたいて
Kimi ni deaeta kiseki mune no naka
最期に私を力强く抱いて
Saigo ni watashi o chikara tsuyoku daite
ねむらせて
Nemurasete

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

龙骑士传说片头曲

Legend of Dragoon

歌名：If You Still Believe
演唱：Elsa Raven

I had a dream that I could fly
I can feel each moment as time goes by
We'd never be too far away,
You would always be here, I heard you say

I never thought
Thought that it would be our last goodbye
(our last goodbye.)
I still can dream
That one day love will fall out from the sky

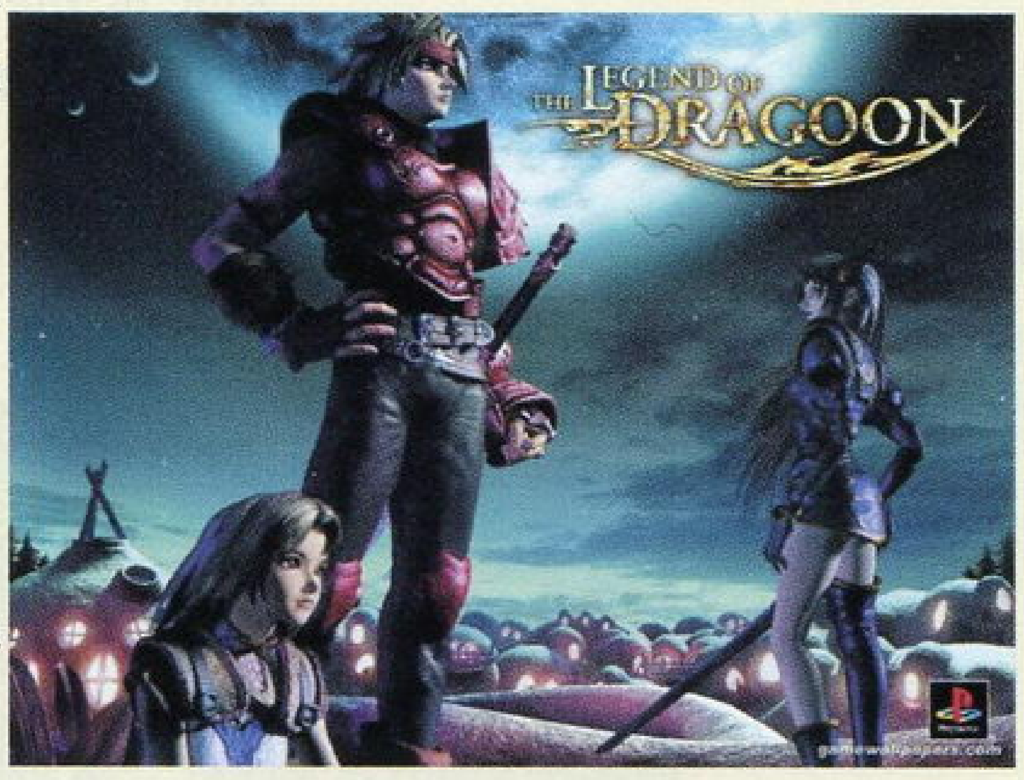
Do you still remember all the time that has gone by?
(do you believe?)
Do you still believe that love can fall out from the sky?
If from where you're standing, you can see the sky above
I'll be waiting for you, if you still believe in love
(do you still believe?)

Find a way to bring back yesterday
Find a way to love
I hope we stay
When tomorrow becomes today
Love will find a way

I'll be waiting for you, in my heart you are the one
If I cannot find you, I will look up to the sun
(do you believe, do you believe?)
If from where you're standing, you can see the sky above
I'll be waiting for you, if you still believe in love

Do you believe?
Do you believe?

Do you still remember all the time that has gone by?
Do you still believe that love can fall out from the sky?
If from where you're standing, you can see the sky above
(do you believe?)
I'll be waiting for you, if you still believe in love



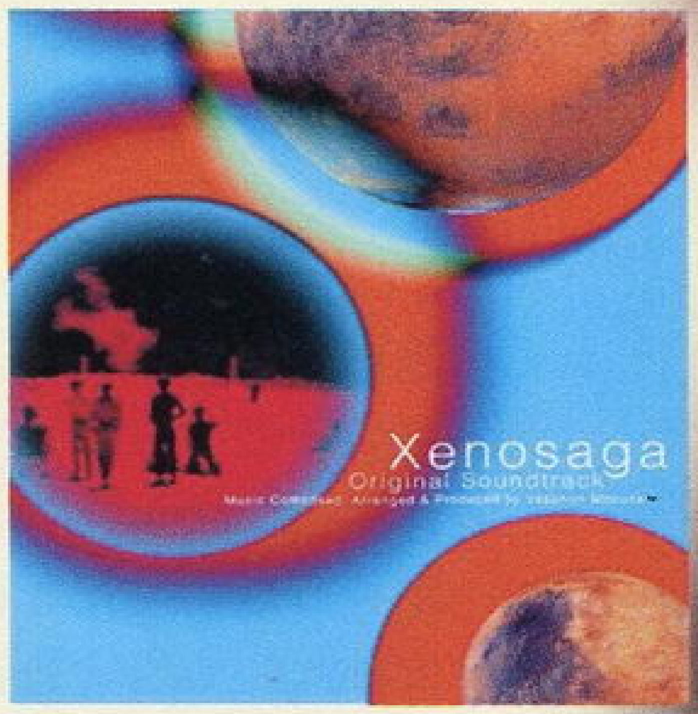
Do you believe?

双心主题曲

（无歌词）

异度传说插曲

歌名：Pain
演唱：Joanne Hogg



First we touched and we heard each other
Then we tear our hearts apart
We are too close and I can feel the pain
Fill my empty heart

Is this pain too much for me?
Can I stay the same?
When this pain consumes my heart
Will I be able to hold on to myself?

Kindness is something I don't want or need
The sunshine would just dissolve me into light
Give me a pain as pleasing as your sight
So I can feel you all the day and night
And keep me from fading away

Even when we behold each other
Somehow our eyes do not meet
And when you hold me in your strong embrace
Still I feel no heat

But it gives me such delight
To feel you close at night
I know I am true to myself
Though it comes deep into my heart sometimes

Kindness is something I don't want or need
The sunshine would just dissolve me into light
Give me a pain as pleasing as your sight
So I can feel you all the day and night
And keep me from fading away
(repeat x2)

圣剑传说主题曲

（无歌词）

异度装甲插曲

（无歌词）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

异度装甲主题曲

Small Two of Pieces ~Restored Pieces

歌词：Masato Kato
作曲：Yasunori Mitsuda
演唱者：Joanne Hogg

奔跑在寒冷的夜晚
只因激情燃于心中
时刻准备去战斗
一把战刀就紧握在身边
好似一匹骄傲的狼独立在夜幕中
炯炯双目冷视着这个世界
而我的名字就如阴影一般映在皎月的脸上

* 粉碎的镜面
千万点光影
古远的回音渐渐逝去
只有你和我
能找出答案
到那时我们可以一起奔向世界的尽头
我们可以一起奔向世界的尽头 *

REPEAT*

冰冷之焰紧贴我心
在那忧郁的夜晚
遭此痛苦
我仍用歌声去描绘你的名字
而那个黎明的少女
她有一双靛蓝的眼睛和天使的翅膀
四季的歌声是她唯一的光环

REPEAT*

我们相遇在雾气弥漫的清晨
却在漆黑的深夜里痛苦离别
破碎的剑和盾
还有那从不曾落下的眼泪
但只要穿出那被最黑的水洗礼过的心房
这世界仍旧是一片平和安详
粉碎的镜面
千万点光影
古远的回音渐渐逝去
只有你和我
能找出答案
到那时我们可以一起奔向世界的尽头
我们可以一起奔向世界的尽头
一起奔向世界的尽头……

Run through the cold of the
night
As passion burns
in your heart
Ready to fight,
a knife held close by your side
Like a proud
wolf alone in the dark
With eyes that
watch the world
And my name
like a shadow on the face of the moon
Broken mirror,
a million shades of light
The old echo
fades away
But just you
and I
Can find the
answer. And then,
We can run to
the end of the world
We can run to
the end of the world
Cold fire clenched
to my heart
In the blue
of night
Torn by this
pain, I paint your name in sound
And the girl
of the dawn
With eyes of
blue, and angel wings
The songs of
the season are her only crown
Broken mirror,
a million shades of light
The old echo
fades away
But just you
and I
Can find the
answer. And then,
We can run to
the end of the world
We can run to
the end of the world
We met in the
mist of the morning
And parted deep
in the night
Broken sword
and shield, and tears that never fall
But run through
the heart
Washed away
by the darkest water
The world is
peaceful and still
Broken mirror,
a million shades of light
The old echo
fades away
But just you
and I
Can find the
answer. And then,
We can run to
the end of the world
We can run to
the end of the world
Run to the end
of the world...

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

同 盟 店

上海亮仔电玩工作室

本工作室自1996年以来一直以服务至上为宗旨，深受广大玩友和商家信赖，为了使广大玩友和商家放心满意，提高自我维修实力和质量（至现在起保修半年）。

专业维修次世代主机：PS II、XBOX、PSone、DC、GB、GBA、SS等主机。

维修范围： 维修主机、光头、底机、电源板、加直读；换光头、光驱、电源板、底板、机壳、直读；加装PS II直读（免原装DVD碟）现场加装10分钟。

批发零售：

PSone103型：	6XX元
PS II 30000型：	2XXX元
PS II 30006型：	2XXX元
XBOX（普通版）	2XXX元
XBOX（限定版）	3XXX元
PSone专用4寸真彩超薄液晶显示屏：	420元
DC专用4寸真彩超薄液晶显示屏：	440元

XBOX碟：生与死III、空战、街头喷射小子、幻魔鬼武者、暴力赛车、寂静岭、二神战机、枪之女神

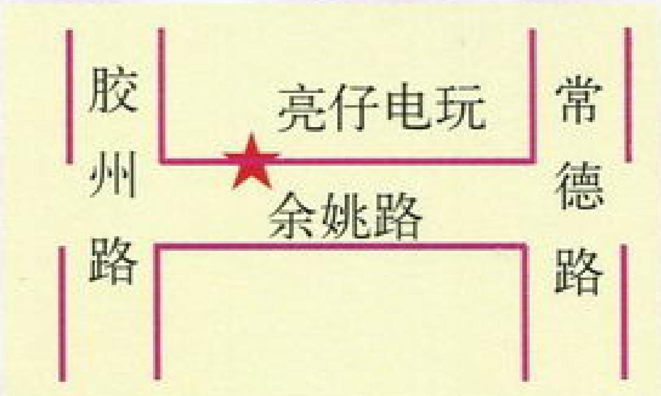
专卖维修配件：

PS：光头、电源板、驱动IC BA6392、BA6397、BA5977、CPU CXD8606、PPU CXD8561；

DC：光头、光驱、电源板、主板、驱动IC BA5986、图像IC315-6145、315-6258、CPU、PPU；

PS II：光头、光驱、电源板、排线、主板、驱动IC BA6664、BA5810、BA5815、CPU、PPU、ROM

地址：上海市静安区余姚路214号-1
电话／传真：021-62551780
手机：13901916321
E-mail:jt010454@online.sh.cn
邮编：200040　　联系人：冯亮



版面有限，详情请来电！

上海智力苑电玩超市

凭此券可到智力苑领取精美礼品
优惠券

本公司开业八周年，老店装修一新，给玩家带来与众不同的舒适选购环境。

上海智力苑公司是专业销售GB、GBA、GBC、DC、PS、PS2、NGC、XBOX等各类主机及其周边配件的实体公司，正值公司八周年庆典，各种主机大优惠——

PS2主机全套（主机+AV线+原装手柄）

惊喜价格　1650元（不做虚价，现货供应）

GBA	4XX元；
XBOX	24XX元；

GBA所有节目15元搞定？？？

零售兼批发台湾正版DVD、卡通D5、D9

应广大玩家要求，本公司引进风靡日本、台湾、香港及东南亚地区游戏、动画人物的T恤衫和手办（如：太空十、鬼泣、MGS2、樱花大战、心跳回忆、最游记、幽游百书等等）。

诚征全国各地游戏同仁代理、经销

台湾原装DVD动画、D5、D9有数百种，近千种日本卡通音乐CD，超低价出售，送精美卡壳！
（免费索取目录或查询网站：http://w ww.cartoon.com)

本公司所售主机一律免费保修光头，各种故障现场操作，立等可取。本部维修技术精湛，所售主机终身维修！

外地读者可办理邮购业务：

闸北总店：上海市汾西路652号（公交46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达）
联系电话：021-56884803　传真：021-66830188
邮编：200435　收款人：孙建伟

宏龍 GAME

专业游戏贩售店

いらっしゃいませ!!
欢迎光临

本店宗旨：价廉物美

当月报价！

2800元(限定版3000)
XBOX(全配 另置配件可看DVD)

BAA© VER.Shanghai

PlayStation 2

2030元
PS2(全配 支持全区DVD)

GAME BOY ADVANCE

550元
GBA(送GBA卡一盘)

1750元
NGC(全配)

2800元
Q(全配 支持全区DVD\VCD)

货物种类繁多，欢迎来电查询

本店软硬件
与日本完全同步（香港行货）
欢迎零售、预定、邮购

PSone

680元
PSone全配

各种周边线材应有尽有
大量现货供应，提供主机、软件收购贴换服务

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00　恭候您的大驾

各种主机专业维修

店址：上海市黄浦区浙江南路151号

TEL-021-63872721

店长：鲍晓龙(^_^)　邮编：200020

酒棉杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏的大地……

即便贫瘠，也仍然美丽；

即便干涸，也同样引人。

贫瘠，便用才智与热情来肥沃；

干涸，就洒泪水和汗水去浇灌。

这块大地如此广阔深远，足以容纳更多人与我们同行。

《游戏机实用技术》是其中的一分子，永远与大家并肩；

这本增刊只是一滴汗水，

但他确是为了这块大地，和同行者。

国内统一刊号：CN62-1137/TN　增刊准印证号：甘出刊字总437号(2002)第011号　订阅、零售价：人民币17.60元